ORIGINAL ANIMATION VIDEO SERIES

FINAL FANTASY VIDEO GRAFFITI アニメーション パーフェクト ガイド

NTT出版

9784871883399

ISBN4-87188-339-6

C0276 P2000E

1910276020000

NTT出版 定価2000円(本体1942円)

ファイナルファンタジー・ビデオ グラフィティ

FINAL FANTASY VIDEO GRAFFITI

アニメーション パーフェクト ガイド

カバーイラスト：桜井邦彦

FINAL FANTASY

ORIGINAL
ANIMATION VIDEO
SERIES

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー・ビデオ グラフィティ
VIDEO GRAFFITI

VIDEO GRAFFITI

ORIGINAL ANIMATION VIDEO SERIES

FINAL FANTASY VIDEO GRAFFITI
アニメーション パーフェクト ガイド

NTT出版

ISBN4-87188-339-6
C0276 P2000E

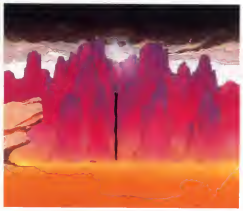
NTT出版 定価2000円(本体1942円)

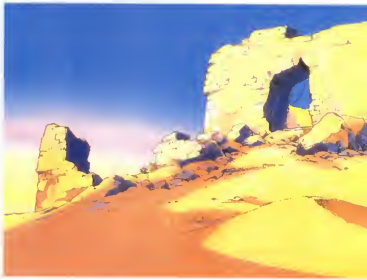
ファイナルファンタジー・ビデオ グラフィティ

FINAL FANTASY
VIDEO GRAFFITI
アニメーション パーフェクト ガイド

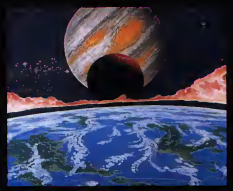
FINAL FANTASY VIDEO GRAFFITI

ファイナルファンタジー ビデオ グラフィティ



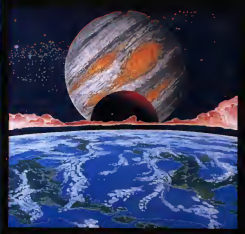


保たれていた。
F・
その昔この惑星Rが
M・
闇の存在に脅かされ危機に瀕したとき、
L・L
クリスタルを守り
A・I
死に物狂いで闘った
N・F
勇者たちのことも、
I・
すでに遠い記憶となっていた。
F・
だが……



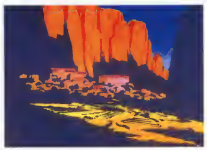
FINAL FANTASY

宇宙歴カリ・ユガ一〇〇〇神年……
R・
双子衛星を従えた惑星Rは、
E・Y
雄大な自然に恵まれた大地と
S・T
青く光り輝く海に囲まれ、
A・A
全宇宙の四大元素である
T・E
地・水・火・風を
N・H
コントロールしている
A・T
四つのクリスタルによって



FINAL FANTASY VIDEO GRAFFITI

CONTENTS



▶1 プロローグ P4

▶2 フィルムシアター『風の章』 P6

▶3 フィルムシアター『炎の章』 P14

▶4 キャラクターガイド P23

▶5 フィルムシアター『竜の章』 P33

▶6 フィルムシアター『星の章』 P41

▶7 FFスタッフインタビュー P49

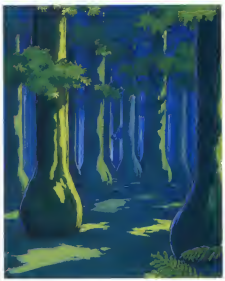
▶8 FF設定資料集 P61

▶9 FFオフィシャルレポート P87

▶10 FFスタッフ&キャストリスト P96

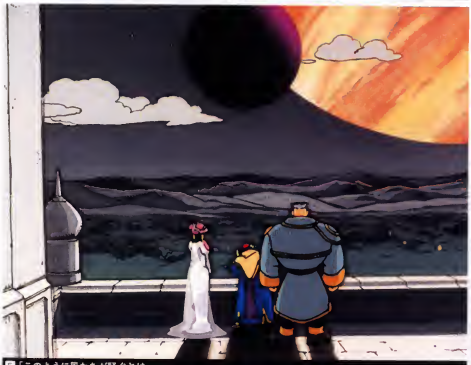
▶11 声優座談会『英雄たちのウラ話』 P97

▶12 FFイラスト&ジャケットギャラリー P106



4「いかがです？魔道士」

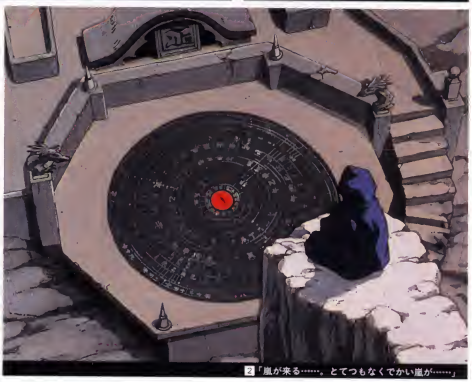
3 そのころタイクーン城でも……


5「このように風たちが騒ぐとは……」

世界に再び暗黒の時代がおとずれようとしていた。風のささやきから、その闇の到来を察知した勇者の子孫たちは、世界の平和を守るため、それぞれに行動を開始した。タイクーン城のレナ姫。そして、勇者バッツの末えいであるハシムも。風のクリスタルの無事を確かめるため、猫娘のリナリーをともなって風の神殿を目指す。リナリーが気になるブリッツもまた、用心棒を気取ってふたりの後をつける。そして……

1「洩れている。大地から気が洩れている……」

6「風が申しております。闇がやってくると……」


2「風が来る……。とてつもなくでかい風が……」

7 はるかかなたで閃光がさく裂していた

12 巨大な怪魚キサナが船の下を通り過ぎる

9「行かねばならぬのじゃ！風が知らせてきた……

8「あたしひとりで大丈夫。おじいちゃんは家にいて」

14「なっ、オレも連れてけよ！」

13 ブリッツはサイド・カーに乗って現れた

10「おおいリナリー、どこへ行くんだ？」

15「ねえ、どうしてあんなウソを言ったの？」

11「ブリッツ！風の……」「薬草を採りに行くんじゃ」

16 その時、ふたりの前方の地面が突然盛り上がり…

1 地中から現れた巨大なモンスターがふたりに迫る!!

7「くたばれっ!!」モンスターは真っぷたつに!!

3「見たか、菊一文字斬り!!」キメるブリッツ

8 モンスターは倒れた

5 そこにブリッツが駆けつけた！

2「聖なる幻獣たちよ！」リナリーの召喚魔法

6「ウオオーッ!!」おどりかかるブリッツ

3「がんばって、チョコボ！」「クェッ、クェッ」

4 ところがチョコボは消え失せてしまう

13 突然、海賊の飛空艇が現れた!!

英雄の子孫としての使命を他人に知られたくないハシムは、しつこく追いすがるブリッツに"薬草を採りに行くのだ"とウソをついた。ブリッツの乱暴さが気に入らなかったからだ。リナリーはそのことが不思議だったが、特にさからう理由もなかったので何も言わなかった。

村から離れ、砂地にさしかかったところで、ふたりはモンスターに襲われてしまった。リナリーは、唯一使える召喚魔法で呼び出したチョコボでその場から逃げようとするが、モンスターの攻撃によってチョコボは消え失せてしまう。危ういところでブリッツが駆けつけ、モンスターを倒した。

先刻の戦いでハシムが負傷したため、途中の街からはリナリーがひとりで風の神殿に向かうことになった。ハシムの言い付け通りひとりで行こうとするリナリーと、それを追いかけるブリッツの前に、飛空艇海賊のルージュが現れた。彼女はふたりの身ぐるみをヤイド＋カーを奏まするが……

15「バイクと身ぐるみ脱いでさっさと行きな!!」

14「追いはぎのマネなんかすんなっ！」

16「わしも歳かのう……」「バッカみてぇ！」

18 ブリッツの置き土産、ボムのかけらがさく裂する

17「さっさと村に帰れっ!!」

19 リナリーはひとりで行くと言い張る

1「聖なる森の精霊たちよ……。いざないたまえ！」

6 砂嵐が荒れ狂う龍の谷を進むふたり

7 風の神殿にたどり着く

8 神殿は地表から高く浮かんでいた

2 そのようすをうかがうプリッツ

3 リナリーはピアスをはずし、精霊の声を聞く

9「アレだっ！」何事か思い付いたプリッツ

5 不思議そうにリナリーを見つめるプリッツ

4 ピアスが方角を指し示す「あっちね、ありがとう」

10「ムーッ！許せなァい!!」怒り狂うルージュ

11「ちっとでも動いたらこっぱみじんだぞ!!」

12 謎を解いたリナリーは神殿の入り口へ……

13「さ、行きましょ」ア然とするブリッツ

14 せまい谷間を強引に進むブリンブリン号

ブリッツの活躍でルージュの海賊船を追い払ったふたりは「風の神殿」を目指す。途中リナリーは、薬草を探りに行くと言ったのはウソだったことを打ち明ける。

リナリーとブリッツは、精霊たちの力を借りて「嵐の谷の風」を通り抜ける。そしてその先に、うず高い谷間に隠された「風の神殿」にたどり着く。ところが、その神殿は地表から浮き上がっており、どうやっても中に入ることはできそうもなかった。

ブリッツは何事か思い付くと、バイクを駆って、来た道を引き返していった。そして、追い払ったルージュたちの海賊船ブリンブリン号を乗っ取り、風の神殿に突っ込ませた。その頃リナリーは、神殿の謎を解き、神殿への入り口を見つけていた。

いいようにあしらわれ怒るルージュだったが、神殿を前にしてしばし考え込む　ところがそこに、タイクーンの"鉄の翼"が接近してきた。ブリンブリン号はやむをえず、雲間に姿を隠しようすをみることにした。

15 "鉄の翼" 接近を察知し隠れるルージュたち

16 リナリーの頭上をかすめてブリンブリン号が行く

1 タイクーン城の飛空艇“鉄の翼”が風の神殿へ

タイクーン城から、クリスタルの確認のため風の神殿に向かった“鉄の翼”の隊長バルカスは、神殿へ侵入する者を妨害する“嵐の谷の風”が止んでいることに驚き、ついで風の神殿が破壊されているのを見て思わず声を失えていた。魔法通信の伝えるところでは、イストリー、ウォルス、カルナックの各国が守護するクリスタルが3つとも写され、それぞれの国は、大混乱におちいっているという。…何者かがクリスタルを奪ったに違いない、バルカスは考えた。どうやらそのふたとき者は、この風の神殿にも忍び込んでいるらしいと。

一方、苦労の末、風のクリスタルにたどり着いたブリッツとリナリーのふたりは、クリスタルに触れた瞬間、不思議な映像を垣間見た。その幻は、何かを“取り返してくれ”と叫んでいた。あまりのことにふたりがぼう然としていると、クリスタルが突然動き出し、リナリーの胸元から体の中に入り込んでしまった!!

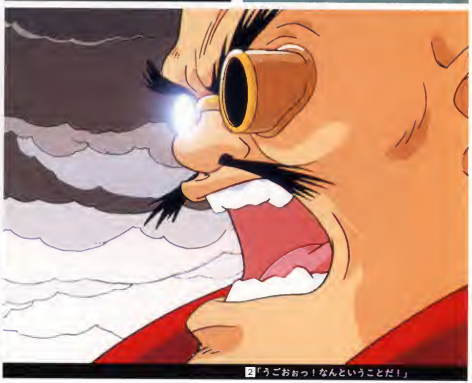
3 クリスタルへの道は通じないのか？

5 やむなくブリッツも飛ぶ「気は確かか？リナリー」

4 意を決したリナリー、ハシムの声が聞こえる

6 支柱は道を作った

7 ブリッツの翼車でクリスタルに触れるリナリー



2 「うごおぉっ！なんということだ！」

9「こ、この野郎！」

10「……」リナリーをのぞき込むブリッツ

8 その時、風のクリスタルが閃光を放った！

11「いやぁぁぁっ!!」「どえぇぇぇっ!?」

12 そして突然、リナリーの胸に潜り込みはじめた！

13「キャァァァッ!!」

15 クリスタルはリナリーのお尻で光を放っていた！

14「ウワァァァッ!!」

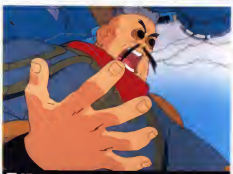
16 クリスタルはふたりに不思議な光景を見せた

3「ろうぜき？なんのこったぁ？」

「風の神殿」でリナリーの体の中にクリスタルが入ってしまった　あわてて神殿を飛び出したふたりの前に、"鉄の翼"隊長のバルカスが立ちふさがる。彼はプリッツたちがクリスタルを盗むために、風の神殿に侵入したと思い込んでいたのだ

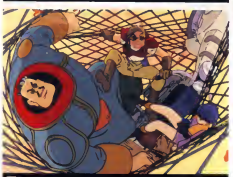
そこに、バルカスとプリッツの会話を盗み聞きしていたルージュが割って入る。そしてサイド・カーごと3人を捕らえ、ルージュ・アイランドへ連れていくのだった。

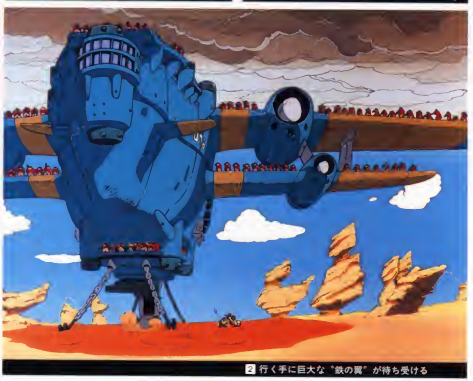
5 続で撃たれたプリッツは、バルカスに反撃する


4「風のクリスタルを返してもらおうかぁ!!」

1「すぐ白魔道士んとこ連れてってやるからな！」

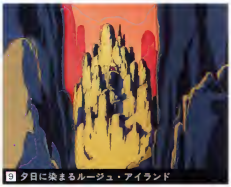
6「隊長さんまで釣り上げるとは、とんだ大漁だね」


7「こらっ、どういうつもりなんだぁ!!」


2 行く手に巨大な"鉄の翼"が待ち受ける

7「絶対無敵、最悪最強の拷問を受けるがいい！」

8「風のクリスタルをあたしのコレクションに……」

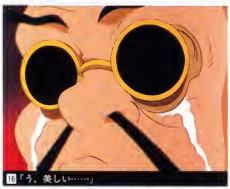

9 夕日に染まるルージュ・アイランド

10 そんなルージュを見つめるバルカス

11「つまんねえマネすると一万倍にして返してやるぞ!!」

12 プリンプリン号はルージュ・アイランドに到着した

13 バルカスにはルージュがバラを背負って見えた


14「う、美しい……」

15「風のクリスタルの隠し場所を教えてもらおうか？」

1 プリッツは檻と格闘し、バルカスは悩んでいた

2 その時、リナリーの胸から嵐のクリスタルが出現

3 そして、クリスタルの放つ光の中から人が現れた

4「本当にあなたが、あのミド!?」「はい！……」

6「話は聞かせてもらったよ！」

5「なろーっ！」「ボク童体ですから……」

プリッツたちは檻の中に閉じ込められた。しばらくするとリナリーの胸元からクリスタルが出現し、ひとりの子供が姿を現した。その子が名乗った名前はミド。彼はかつてエクスデスの野望を阻止した勇者のひとりだった。彼は、敵の目をくらますため、もうしばらくクリスタルを預かっていて欲しいという。宇宙の闇の存在"デスギュノス"が、恐ろしい野望のため4つのクリスタルのうち、すでに3つまで手に入れている。最後の風のクリスタルまで奪われれば、世界は滅亡するというのだ。そして、プリッツとリナリーは、クリスタルに選ばれし勇者なのだという。バルカスもそれを聞いて ア然とするばかりだった。

それを聞いたルージュは、クリスタルの持ち主がリナリーと知り、彼女だけを連れ出していった。ルージュに一目ボレしたバルカスは、プリッツにそそのかされて檻をこじ開ける。檻から飛び出したプリッツは、ルージュのいる部屋に乗り込んだ。

7「……クリスタルを出せば手荒なマネはしないよ」

7「うおおおおーっ!!」

8 リナリーを連れていくルージュ

9 ブリッツにそそのかされ満身の力を振るうバルカス

10「ああーっ!?」

11「先に行くぜ！」どうにかブリッツは脱出できた

12 汗だくのバルカス、顔が真っ赤！

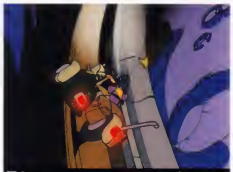
13 集めたお宝を次々とぶち壊すブリッツ

14 ふたりはほう然とするルージュをしり目に逃げ出す

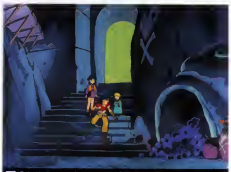
15「リナリーに何をしたぁ！」

1 非常ベルが鳴り響くなか、逃亡するふたり

5 リナリーを乗せて疾走するブリッツ



6 「うおおおーっ！」レールを駆け登るブリッツ



2 「火薬庫のようですね」「見りゃわかる！……」

7 「ブリッツ君、海賊船を奪って逃げましょう！」

3 ミドの指差す先には……

ルージュの部屋から脱出したリナリーとブリッツは、雷体のミドに案内されてサイド・カーを取り戻し、プリンプリン号を奪って逃走しようと考えた。

構内のレールを伝って停泊所に向かうブリッツたちを食い止めようと、ルージュの手下のマッチョガールたちが襲いかかる。迷路のようなレールを登りきると、プリンプリン号の前に、何十人ものマッチョガールたちを従えたルージュが待ち構えていた。

サイド・カーを降りたブリッツは、筋千代丸を抜き放ち、ルージュもまた、ムチを構える。そこに牢を抜け出したバルカスが駆け付け、ふたりの間に割って入った。

にらみ合いの続くなか、突然、デスギュメスの兵士たちが襲いかかってきた。彼らは、ミドが出現したときの反応から、風のクリスタルの場所を突き止めたのだった。

やむをえず、プリンプリン号はルージュ・アイランドから脱出することにした。そのときブリッツは兵士たちに叫んだ……。

4 ブリッツのサイド・カーが！「おおーっ、やったァ」

14「リナリーにした仕打ちに比べりゃ……」

15「今はそんなことで争っている場合では……」

8 そこにはルージュたちが待ち受ける

12「待てェっ!!」バルカスが割って入る

9 サイド・カーを降りるブリッツ

10 菊千代丸を取り出す

16 そこにデスギュノスの兵士が襲いかかってきた!!

13「お前なんかの出る幕ではないっ!!」

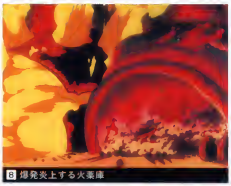
11 ルージュもムチを構える

5 兵士たちを火薬庫までおびきよせるプリッツ

4「クリスタルを持ってるのはオレだぁっ!!」

1 醜いかかるデスギュノスの兵士たち

7「クリスタルヲ渡セ…」デスギュノス兵士が迫る



6 爆発炎上する火薬庫

3「プリッツ！」「おっさん！リナリーを頼むぜ！」

9「ざまァみろっ！」

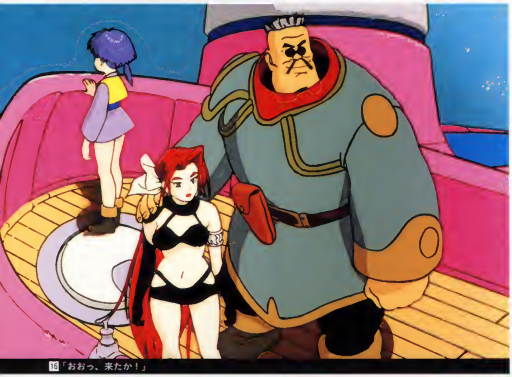
2 無数の戦闘ボートが空を埋めつくす

8 ルージュをかばいながら敵を撃つバルカス

13 そこに鉄の翼が駆け付ける

14「ルージュ殿、夢を捨ててはなりませんぞ……」

15 プリンプリン号に乗り込むルージュたち


16「おおっ、来たか！」

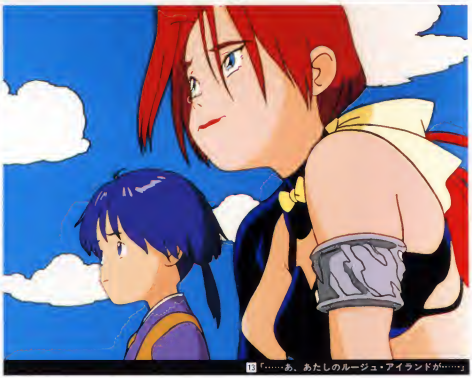
17 飛び立つプリンプリン号

18 ルージュ・アイランドは大爆発

プリッツは、リナリーの身がらをバルカスに託すと、デスギュノス兵士に向かって、クリスタルを持っているのは自分だと叫んだ そして、バイクにまたがるとルージュ・アイランド内へと引き返した。デスギュノス兵士たちは、プリッツを追って島の中へと殺到する デスギュノス兵士たちを火薬庫へおびきよせたプリッツは、ボムのかけらを爆発させた。

ルージュ・アイランドは次々と誘爆をおこし、ついには海の底へと沈んでいった。デスギュノス兵士たちのほとんどは巻き込まれ、海のもくずと消え去った。

何とかデスギュノス軍団を撃ち破ったものの、自分の城を失ったルージュはひどく落ちこみ、バルカスは懸命に彼女を慰めようとしていた。その一方、リナリーは、プリッツの安否を気づかい、水面を眺めるばかり。その時ミドが現れ、海面の彼方を指差すと、そこには壺にかくれて脱出したプリッツの姿があった。


19「……あ、あたしのルージュ・アイランドが……」

6「リナリー!?」

5 鉄の翼から飛び降りるリナリー

1 水面を見つめるリナリー

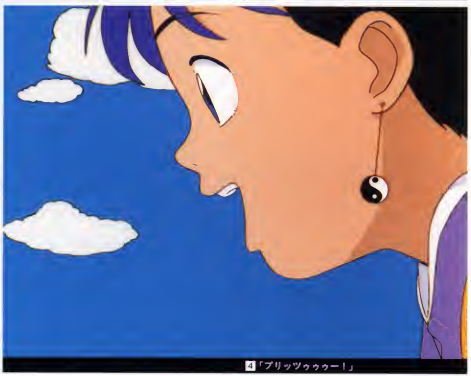
7 リナリーを乗せ、キサナがしぶきをあげる

2「従者ブリッツです！」「えっ!?」

3「き、気持ち悪い……ゲェ……」

8「ありがとう、キサナっ!!」

9 デスギュノス戦艦が不気味に浮かぶ


4「ブリッツぅぅぅー！」

◆ファイナルファンタジー◆

FINAL FANTASY CHARACTER GUIDE

◆キャラクターガイド◆

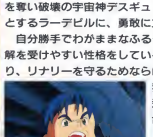
prettz.

◆◆◆ブリッツ◆◆◆

愛刀菊千代丸を振り回し、幼なじみのリナリーを守る小さな騎士ブリッツ。

村のガキ大将であった彼も、伝説の勇者バッツの子孫であるリナリーの従者として、クリスタルを奪い破壊の宇宙神デスギュノスを復活させようとするラーデビルに、勇敢に立ち向かう。

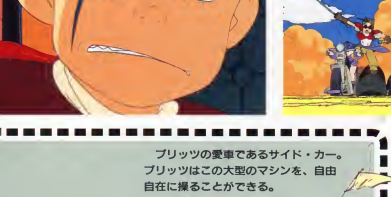
自分勝手でわがままなふるまいから、他人に誤解を受けやすい性格をしているが、根は素直であり、リナリーを守るためならば、どんな危険にも我が身をかえりみず飛び込む決意を持ち合わせている。



普段はとぼけた性格のブリッツも、リナリーのこととなると、がぜん真剣になる

ブリッツの"足"といえるサイド・カー。軽快に跳にリナリーを乗せて大地を軽快に疾走する

ブリッツの愛車であるサイド・カー。
ブリッツはこの大型のマシンを、自由自在に操ることができる。

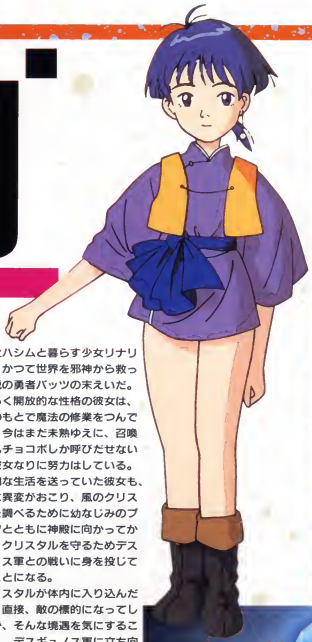


ラーデビルによって連れ去られたリナリーを救出するため、ブリッツは敵の本拠地である黒い月に乗り込む決意をかためる

女海賊ルージュの根城、ルージュ・アイランドでは、リナリーを助け出すためにデス兵士とサイド・カーで大立ち回りを演じる

.linaly

◆◆◆リナリー◆◆◆



祖父ハシムと暮らす少女リナリーは、かつて世界を邪神から救った伝説の勇者バッツの末えいだ。

明るく開放的な性格の彼女は、祖父のもとで魔法の修業をつんでいた。今はまだ未熟ゆえに、召喚魔法もチョコボしか呼びだせないが、彼女なりに努力はしている。

平和な生活を送っていた彼女も、世界に異変がおこり、風のクリスタルを調べるために幼なじみのブリッツとともに神殿に向かってからは、クリスタルを守るためデスギュノス軍との戦いに身を投じていくことになる。

クリスタルが体内に入り込んだため、直接、敵の標的になってしまうが、そんな境遇を気にすることなく、デスギュノス軍に立ち向かっていく。

女海賊ルージュもクリスタルの情報をつかみ、リナリーを捕らえてクリスタルの所在を聞きだそうとした

ブリッツとともに苦心のすえにたどりついた風の神殿で、クリスタルは、リナリーの体内に入り込んでしまう

激しい戦いのなかでも、持ち前の明るさを忘れないリナリー。幼なじみのアリッツは、彼女の心のささえでもあった

必死にクリスタルを守り抜こうとするリナリーだったが、ついにはラーデビルにクリスタルの所在を見破られ、敵の本拠地である黒い月に連れ去られてしまう

rouge

◆◆◆ルージュ◆◆◆

ピンクの飛空艇、プリンプリン号を操る女海賊ルージュ。お宝を求めて世界を飛び回っていた彼女も、クリスタルの情報を聞きつけ、リナリーとプリッツをつけ狙った。しかし、タイクーンの鉄の翼に捕らえられ、女王レナから報酬の見返りに協力を求められると、あっさり方針を変えプリッツたちに協力するようになる。

部下のマッチョガールたちとともに、理由は不純ながらデスギュノスとの戦いに参加するルージュ。彼女はプリッツたちの仲間として立派に活躍している。

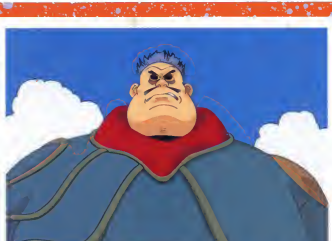
プリッツたちの仲間となったルージュも、当初は海賊として風のクリスタルを手に入れようとしていた

ルージュの忠実な部下であるマッチョガール。

体格のよい女性たちだが、与えられた仕事をテキパキとこなす。一風変わったコスチュームは、みんなおそろいだ。

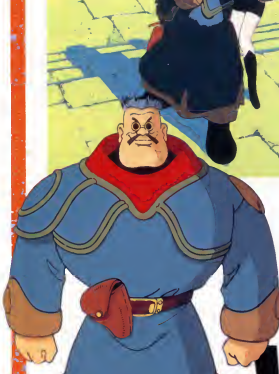
ルージュの愛機である飛空艇プリンプリン号。お宝を探し求めるルージュを乗せて、世界中を飛び回る海賊船だ。

女王レナに忠誠を誓い、祖国タイクーンのためならばいかなる困難にも立ち向かう覚悟を持ち合せているバルカス。不動の心構えをもってデスギュノス軍に挑んでいく



バルカスが指揮する、タイクーン国の力の象徴でもある飛空艇"鉄の翼"。厚い装甲に包まれ、数多くの砲台を装備した空の要塞である。

奪われたクリスタルを取り戻すために、飛竜に引かれ、敵の本拠地である黒い月へと向かう。



タイクーンの飛空艇部隊、"鉄の翼"を率いる生粋の軍人。女王レナの命令をうけて風のクリスタルを調べに向かい、ブリッツたちと出会う。それ以後、奪われたクリスタルを奪還するために、彼らと行動をともにするようになる。

いかつい顔つきと大きな身体で、部下には厳しい隊長ではあるが、意外に純情な面も持ち合せている。特に一目ボレしてしまった女海賊ルージュの前では、唇戦の勇者バルカスもしどろもどろとなってしまう。

.valkus

◆◆◆バルカス◆◆◆

mid.

ミド

風の神殿のクリスタルの目前で、ブリッツとリナリーが出会った少年は、かつての伝説の勇者のひとり、シドの孫であるミドの霊体であった。

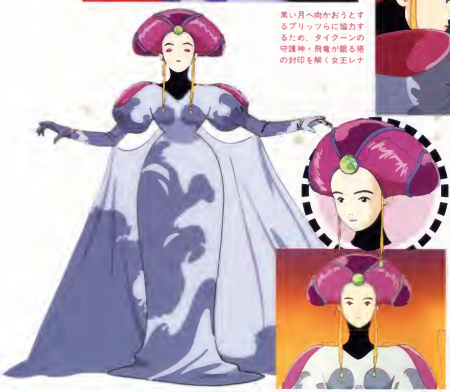
ミドは、祖父シドの優秀な頭脳を利用し、暗黒神デスギュノスを復活させようとたくらむラーデビルの手によって命を奪われたのだった。

クリスタルを狙っているのが、ラーデビルであるということをふたりに告げたミドは、クリスタルを取り戻しその野望を打ち砕いてくれと、ふたりに頼み込む。

霊体ながらもクリスタルを守り、祖父シドの脳髄を取り戻そうとするミド

ラーデビルによって、目の前で祖父の脳髄を奪われたうえに、自らの命も断たれてしまったミド

黒い月へ向かおうとするブリッツらに協力するため、タイクーンの守護神・飛竜が眠る塔の封印を解く女王レナ



風のクリスタルを守護するタイクーン国の若き女王。クリスタルと世界の命運をブリッツたちに託し、タイクーンの守護神である飛竜をつかわす。

物静かなふるまいのなかにも女王としての威厳を兼ねそなえ、バルカスをはじめ国民から慕われている人物である。

Jenna

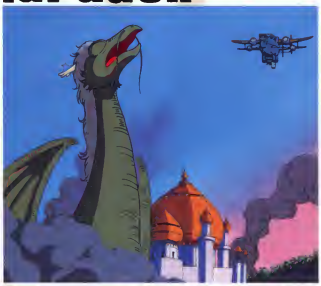
レナ

sky dragon

飛竜

タイクーンの守護神として、飛竜の塔の地下で長きにわたり眠りについていた神獣。デスギュノス軍との最終決戦におもむくため、リナリーによって目覚めさせられた。

通常はミニドラゴンの状態になっている飛竜も、一度力を放出すると、巨大化して本来の能力を発揮できるようになる。その姿は鉄の翼をはるかにしのぐものであり、敵の本拠地である“黒い月”へもひとっ飛びである。



ミニドラゴン時のとぼけた仕草は、短気なブリッツの神経をたびたび逆なでする

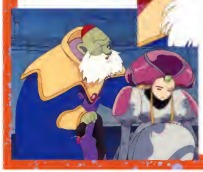
飛竜本来の姿は、鉄の翼をはるかにしのぐ大きさであった

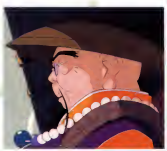
blue mage.

◆◆青魔導士◆◆

女王レナの側近として、さまざまな助言を与える宮廷魔導士。持ち前の能力で、世界を覆う黒い影の正体にいちはやく気づいた人物。

リナリーの心意気に負けて、タイクーンの守護神・飛竜の使用をしぶしぶだが許可する。





リナリーの祖父。タイクーンの青魔導士と同じように、クリスタルの危機を直感した人物。孫娘のリナリーとともに、風の神殿へと向かう。

hassam

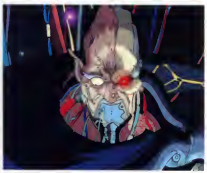
◆◆ハシム◆◆

ra devil.

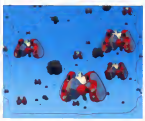
◆◆◆ラーデビル◆◆◆

「風」「火」「水」「地」の4つのクリスタルが秘めている神秘の力を借りて、宇宙に存在する膨大なエネルギーを吸収し、破壊の宇宙神デスギュノスを復活させようとたくらむ謎の人物ラーデビル。

巨大な戦艦やロボット兵士、戦闘ボートを使って、世界各地に散らばるクリスタルを奪い集める。



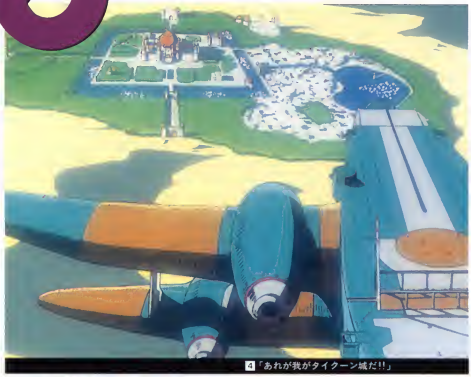
クリスタルを集めたラーデビルは、破壊の宇宙神デスギュノスへと変貌した



クリスタルを奪うために、デスギュノス軍が使用したさまざまな戦闘兵器

3 FINAL FANTASY-FILM THEATER

【竜の章】



4「あれが我がタイクーン城だ!!」

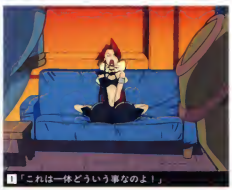
ルージュ・アイランドに捕らえられたブリッツとリナリー。は、突如現れた幽霊少ミドから宇宙制覇をたくらむデスギュノスの存在を知らされた

すでに遠。水、火のクリスタルを手中に収めた敵は"風のクリスタル"を体内に秘めたリナリーの存在を察知し襲撃してきた。

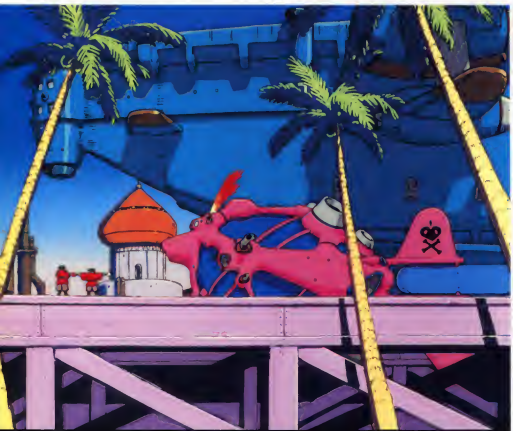
ブリッツの活躍で敵は撃退できたものの、ルージュ・アイランドは損傷しがしまった。やむなくブリッツらはタイクーンを目指す

6「タイクーンの眺めはいかがですかな？」

5「あれは飛竜の塔と言って……」



1「これは一体どういう事なのよ！」



7 プリンプリン号と鉄の翼は発着場に着陸する

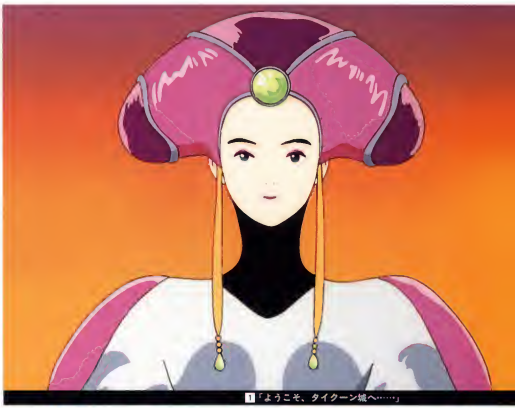
2「傷心の乙女にこんなものつけやがって！」

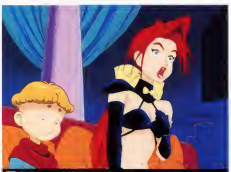
3「これからはルージュ殿もお客人であるぞ！」

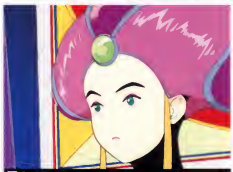
タイクーン城で女王レナに会ったリナリーたちは、そこで自分たちがクリスタルに認められた勇者である事と、クリスタルを取り戻さなければ世界が破滅してしまう事を知った。そして、クリスタルを奪ったの"暗黒神デスギュノス"と知ったレナは、ミドに真相を訪ねる。そしてミドは200年前の出来事を語り始めた。

クリスタルの秘密を解明したシドは、クリスタルは人が触れるべきものではないという結論に達した。研究成果はすべて焼き捨て、クリスタルを制御する技術はシドの死とともに失われた。ところが、シドが死んでまもなく、自分の野心のために宇宙の真理を追い求めるラーデビルが出現！　シドの知識を我がものにするため、その脳髄を奪い去っていった。

ミドはその時に殺され、肉体は失われてしまった。そしてその時から、祖父であるシドの助けを求める声が、黒い月から聞こえてくるようになったという。


1「ようこそ、タイクーン城へ……」


6「やつらからクリスタルを取り返せというのかい？」


5「あなたたちが望めばクリスタルは必ず……」

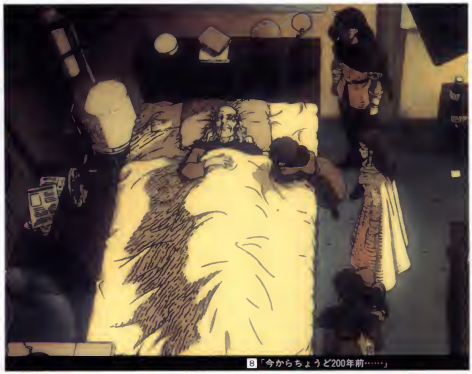
2「で、俺たちにどうしろってわけ？」

7「おまえ、知ってるんだろ!?」

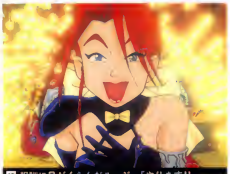
3「あなたがたの力が必要なのです」

4「そんな覚えなんかないぜ！」

13「あの黒い月か!?」「飛竜の力を借りれば……」


8「今からちょうど200年前……」

14「知らねえぞ、どうなっても……」


15 嘲笑に目がくらんだルージュ「やります!!」

12「……ぼくは、殺されてしまったんです」

9 シドの墓地にラーデビルが現れ……

16 そこにデスギュノスの軍団が襲いかかる！

10「……シドよ、お主の脳髄、もらい受ける！」

11 シドの脳髄を奪ったラーデビルは去っていった

6 戦闘ボートにつかまったリナリー

5「まだくるぞ!!」

1 迎撃のため出撃する鉄の翼

7「おりゃーっ!!」

2 "飛竜の塔"への扉の結界をとくレナ

3「あとはお願いします」「おーし、行くぜ!」

8「しっかりつかまってろ!」「うんっ!!」

9「飛竜はあそこです」

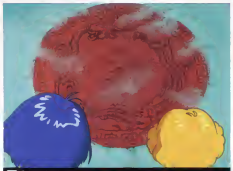
4 延々と続く道

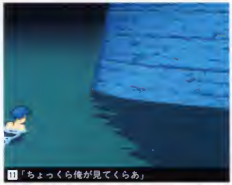
13「リナリー、紋章の上に立ってみてください」

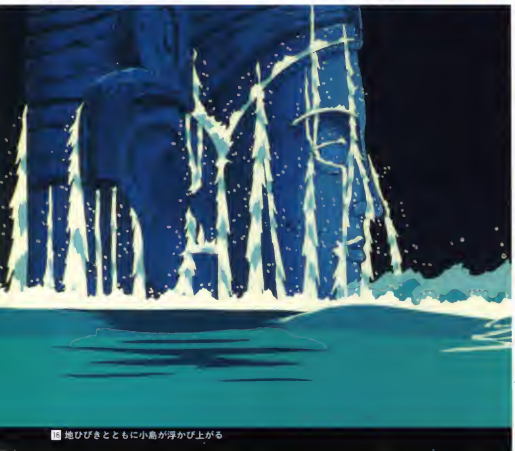
10 地底湖に浮かぶ小島

14「きゃあっ!!」

15「おおおおーっ!!」


12「竜の紋章ですね……」


11「ちょっくら俺が見てくらあ」


16 地ひびきとともに小島が浮かび上がる

敵の本拠地は黒い月にある。いかに最強を誇る「鉄の翼」の航行能力をもってしても、黒い月へたどりつくことはできない。しかし、タイクーンの守護神である飛竜の力を借りられれば、月まで行くことができるだろう　その時、デスギュノスの軍団がタイクーンに来襲してきた。

ブリッツたちは、タイクーン城の地下から飛竜の塔を目指す　しかし、リナリーの体内のクリスタルを狙うデスギュノスの軍団は、その道にさえ侵入してきた　ブリッツはリナリーを先に行かせるが　取り巻きがした戦闘ボートにリナリーが捕らえられてしまった。

ブリッツは決死の攻撃で戦闘ボートを撃ち破り、ようやくたどりついた。小島が浮かぶ地底湖までたどりついた。ブリッツは何も考えず小島を目指して湖を泳いで渡るが、ミドは岸辺に竜の紋章を見つけた。リナリーがその紋章の上に立つと、体内のクリスタルが反応し、小島は揺れはじめた。

3「なんだよ、飛竜ってただの絵じゃねぇか……」

浮かび上がった小島は巨大な石像だった。その石像から伸びた通路は岸辺につながっていて、リナリーたちが近づいて見ると、その石像には巨大な竜の壁画が描かれていた。そしてそこには、まるで子犬のような大きさの飛竜がいた。本当にこれで黒い月まで飛び立つことができるのだろうか。

その時、兵士の残骸から赤い水晶が浮き上がり、倒したはずの兵士が再び立ち上がろうとしていた。しかもそこから発せられた声は、200年前にシドの胸館を奪った何者かと同じだったのだ。恐怖の記憶がよみがえったシドは何もできなかった。

とうとうリナリーは敵の牛中に落ち、目的を遂げたデスキノスの軍団は引き上げていった。何もできなかったブリッツとシドの目の前で、飛竜が閃光を放ちはじめ、見る見るうちに巨大な飛竜へと変貌をとげた。シドも必死に勇気を振り絞ることを決意し、ブリッツもまた、リナリー奪還を心に誓うのだった。

2「ファーッ」

4「こんにちわ。あなた、飛竜さんね」

1 隆起した石像からは通路が……

6「かわいくたってこんなチビじゃ役に立たない……」

7 倒したはずのデス兵士が立ち上がってきた！

2 上空では激しい戦闘が展開

3 リナリーに電撃が!!

4 吹き飛ばされるビアス

8「わしの名は、ラーデビル！」

5「フッフフフフ……」

7 投げつける！　爆発!!

9「ああああっ、その声は……」

6「リナリーに手を出すな!!」

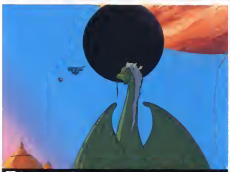
10「ガタガタぬかすな!!」

11 プリッツはボムのかけらを取り出し……

6「ギュィィーン！」

1「おお……敵が引き上げていくぞ!?」

2「ふー、弾薬が切れずにすんだようね」


3「飛竜っ！」「おおっ、目覚めましたなっ!!」

7 ぼう然と見つめるブリッツとミド

4「レナ様これはいったい……まさかリナリーが……」

5「リナリーっ！待ってろォォ……!!」

4「リナリー……」ピアスを握りしめるブリッツ

5「ブリッツ君！見て!!」

4

【星の章】●●

4 エネルギーがなだれこむ

ミドの告白によって、クリスタルを略奪していた者の正体が明らかになった。リナリーと同じく勇者の末えいであるタイクーン国の女王レナから、クリスタル奪回を頼まれたブリッツたち。彼らはタイクーンの守護神"飛竜"の力を借りて、敵の本拠地である黒い月に乗り込むべく準備を進めていた。ところがその矢先、タイクーン城は敵の奇襲を受け、風のクリスタルを体内に持つリナリーがさらわれてしまった。

6「あたしらの星、丸いんだわねえ」

5 シンクロシステムの全体が輝き出す

1「永かったのう……実に、永かった……」

7 飛竜に引かれ宇宙を行くブリンブリン号と鉄の翼

2「遊星間力素同調システム作動開始!!」

3 ターゲットチャンバー離脱OK！

1 リナリーの収められた管に閃光が走る

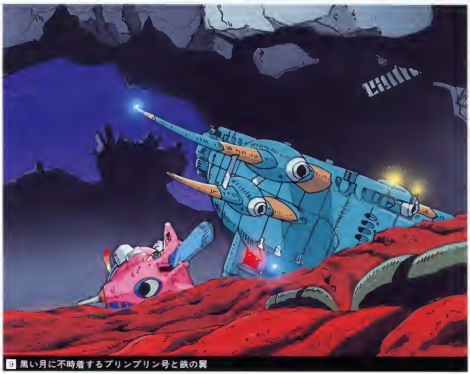
6 「我がタイターン国の守護神、飛竜を信じたまえ！」

7 その時、飛竜の頭上に稲妻がさく裂!!

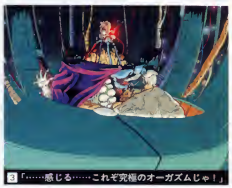
8 「グエエエーッ！」

9 「ちょっとスピード出しすぎじゃねえのか!?」

2 クリスタルの力が奪い取られてゆく



0 黒い月に不時着するプリンプリン号と鉄の翼



3 「……感じる……これぞ究極のオーガズムじゃ！」

4 増殖を続けるラーデビル

12 "鉄の翼"の艦載機と戦闘ボートの空中戦

デスギュノスを神と崇めるゴブリンや兵士たちによって、ラーデビルが宇宙の究極の暗黒神デスギュノスになるための準備は整った。リナリーの体内にある風のクリスタルを含め、集ったクリスタルの力によって、ラーデビルは増殖を始めてしまった。

一方、飛竜に引かれて黒い月に到着したプリンプリン号と鉄の翼だったが、落雷を受けた飛竜が、もとの子犬ほどの大きさに戻ってしまったため、黒い月に墜落してしまう。しかし幸いなことに鉄の翼の航行に支障はなく、プリッツたちはミドの導きによってデスギュノスの本拠地を目指す。

そこにデスギュノス兵士の戦闘ボートが飛来し、鉄の翼の艦載機との壮絶な空中戦が繰り広げられる。

目指すデスギュノスは目前に迫った。鉄の翼は、機体を激しく傷付けながらも、デスギュノスの反撃をものともせず、そのままラーデビルのシンクロシステムに突っ込んで行く。そして……。

14「おおっ！血が!!」

13「ルージュ殿！おケガは!?」「だいじょうぶだ！」

15「あああああ！お、お、おじいちゃん!!」

17「うおおおおおっ！」

16「隊長っ！あれを!!」

11 ミドの指示で北へ向かう鉄の翼

4「全員、後部ブリッジへ退却っ!!」

5 デスギュノスに突入する鉄の翼

1 巨大化したラーデビルはデスギュノスに……？

6 鉄の翼は航行不能に

3 鉄の翼を撃ち落とそうとするデスギュノス

2「突っ込めえええっ!!」

7「おれはリナリーを捜す！クリスタルは頼むぞ！」

デスギュノスのシンクロシステムを破壊したブリッツたちは、不時着した鉄の翼から、クリスタルとリナリーを取り戻すために飛び出した　ブリッツはみんなと別れ、リナリーを捜しに向かう　そして彼は、リナリーを連び去ろうとするデスギュノス兵士を発見　兵士は腕のビームで反撃するが、ブリッツは難無くリナリーを取り戻すことができた

ところが、気絶していたリナリーは目覚めたとたん、何とブリッツに殴りかかってきた。ブリッツはコテンパンにやられてしまうが、駆け付けたミドがリナリーを正気に戻す　リナリーは、デスギュノスに利用されているあいだ、強力な磁力線を浴び続けていたため、正気を失っていたようだとミドは言うのだ。

リナリーはブリッツの無事をよろこび、救けに来てくれたことを感謝した。そしてブリッツは、竜の塔の地下で落としていったピアスをリナリーに手渡す。

15 ミドがリナリーに雷気を吐きつける

8 リナリーをかかえた兵士がブリッツを撃つ

14「ブリッツ！誰がこんなひどいことを……!?」

13「磁力線を浴びてブッツンキレてたんです」

12 目覚めたリナリーはブリッツを攻撃する

9「ウオオオッ、くたばれっ!!」

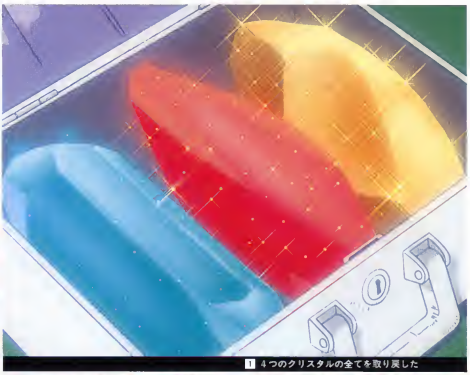
16「忘れものだ」

10 デスギュノス兵士を一刀両断にしたブリッツ

11「リナリー！おいっ、リナリー!!」

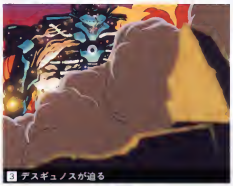
4 ミドがデスギュノスに向かうと、クリスタルが……

5 ブリッツの胸に飛び込んだ



1 4つのクリスタルの全てを取り戻した

6「ワシに勝てるとでも思っているのか!?」



3 デスギュノスが迫る

2「おじいちゃん!!」

7「聖なる天の精霊たちよ……！」

4つのクリスタルを取り戻し、ブリッツたちは着陸地点に向かう。ところがその途中、ミドはリナリーたちを逃がすため、そして祖父のシドの脳髄を取り戻すためデスギュノスに立ち向かう。しかしデスギュノスはミドを一蹴し、ブリッツたちを追う。

その時、クリスタルがリナリーの胸からブリッツの胸に飛び込んだ。そして、リナリーが唱えた召喚魔法に応えるように閃光を発すると、その光の束はリナリーの体を突き抜け、光輝く無数のチョコボとなってデスギュノスを打ちのめした。

デスギュノスを倒した。リナリーたちがホッと胸をなでおろした瞬間、残骸と化したラーデビルが襲いかかる。しかし、ブリッツが菊一文字斬りで一刀両断に討ち取った。デスギュノスは完全に亡び去った。

クリスタルはそれぞれの場所に戻り、ブリッツたちは故郷に向かう。バルカスは鉄の翼を除隊し、ルージュのもとに走った。

そして世界には平和が戻った。

E「リナリー、ブリッツ、色々お世話になりました」

G リナリーの体から無数のチョコボがほとばしる

H「元気でやれよっ！」

I「おおっ！戻ってきたぞ!!」

J ブリッツの“箭一文字”がその残骸を撃つ！

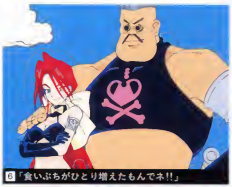
K「ウオオオオーッ！」

M 黒い月を後にする４人

L デスギュノスの巨体は崩れ落ちた

N デスギュノスの残骸がリナリーに襲いかかる!!

1 リナリーとの再会で大きくなった飛竜で帰還

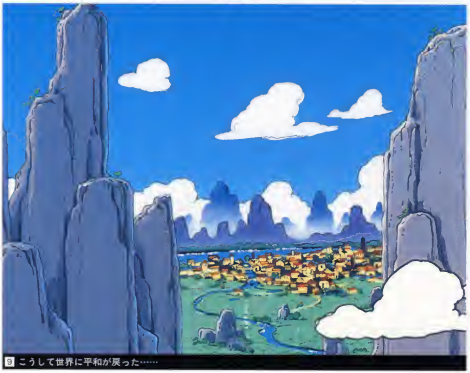

6「食いぶちがひとり増えたもんでネ!!」

7 飛び去るプリンプリン号

8 ブリッツ、リナリー、ハシムを乗せた小舟が行く

5 小舟が水路を引き返す

2 女王レナは皆の苦労をねぎらい……


9 こうして世界に平和が戻った……

3 クリスタルは再びもとの場所に戻った……

4 風の神殿も静けさを取り戻した

FINAL FANTASY
Staff Interview
Respective
Final Fantasy
スタッフ
インタビュー
それぞれの
ファイナル
ファンタジー

りんたろうFF(ファイナルファンタジー)を語る

プロフィール
りんたろう

1941年生まれの東京出身。東映動画、虫プロダクションを経てフリーとなり、現在の㈱アルゴスを設立するに至る。不朽の名作「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」などを始めとして、TVシリーズ、劇場公開作品、OAVと分野を問わず数多くの作品を手掛けている名演出家。代表作には「銀河鉄道999」「幻魔大戦」「帝都物語」がある。

「アニメでも劇映画でも監督の作業は一緒ですよ」

——監督はこれまで沢山の作品を手掛けていらっしゃいますが、アニメーション作品を製作する上でご自身の作業過程の順番というものは、きちんと決めておやりになっているのですか。

りん「監督としての作業ということでですか?」

——ええ、こういうアニメーション作品の仕事をお受けになったとき、どういう順番で取り掛かっていくかということですが。

りん「まず脚本がなければ始まりませんから、当然脚本の製作から関わります。まあ、監督としてはそれを始めとしてフィルムが仕上がるまでの全行程に関わらなければならないんですけどね」

——いきなりストーリーのほうから入ってしまうわけですか? 製作サイドからある程度の要望などがでると思うのですが、そのあたりの処理などはどのようになさるのですか。

りん「製作サイドの要望っていうのははっきりしているんですよ。当然、予算やらスケジュールやらのラインがあり、もちろん〝大体こういうものを作ろうよ〟というプロデューサーの意向なども最初の企画の段階ででるわけです。それを踏まえた上で、僕(監督)の作業としてはやはり『お話』作りということになり、脚本家の方とこういう世界観でこういう作品を作っていこうと打ち合せを行うわけです。ただ、世界観と言っても色々あるわけで、原作が小説である場合、コミックである場合、今回のようにゲームである場合と微妙に違いがあるわけですよ。一律同じとは言えないけれど、基本的にはそこから脚本家の方と作業に入るというわけです。で、それと同時にこの作品にはどういう人が合うのかなってキャラクターデザインなども考えて。まあ作画監督とか美術監督とかも平行しながらスタッフ編成全体を考えていくわけです。もちろんこれはプロデューサーも一緒に行うわけですが。だいたいそんなところが作業のスタート時ですね」

——ではスタッフが固まってくるころには、キャラクターとかストーリーの肉付けなどは、ある程度でき上がってしまうという感じですか。

りん「そこら辺は全部平行作業ですよ。まず企画段階でいろんな世界観のパターンを出すわけですよ。ハードアクションものとか、コミックものとか、SF風とかね。それで、その中で一番企画に合ったスタイルを選んでいくんです。それで、そんなことをやっているうちに、音楽とか映像のイメージとかが大雑把に頭の中に浮かんでくるわけですよ。まあ順を追ってひとつひとつ作っていくというよりは、すべてを含めた世界観を最初にイメージしないとね、全体を統轄する監督としての作業は進まなくなりますよ。その辺ではアニメーションの監督も、劇映画の監督も全く一緒だと思いますよ。あちらはあちらで、俳優さんをどうするのか、セットはどう使うのかってね」

——今回はファイナルファンタジー(以下FF)ということで、原作がゲームということになりますが、企画段階ではストーリーや映像の方向性は、どんなものがでていたのですか。

りん「当然考えられたのが、ゲームの世界をそのまま映像にするか、ゲームの世界を逸脱して作っていくかということ。どちらのパターンを取るにしろそれは10通りや20通りは考えられるわけなんですよ。やっぱりゲームもコミックもアニメもどこか背中合わせで似ている世界ではあるのだけど、純然たる違いはある。コミックの場合は平面で表現するし、ゲームはあくまでゲームであり、アニメは映画的な構築の仕方をする…というように微妙にそれぞれ違いがある。今回はFFというゲームが題材なわけだけれど、ゲームを映像化するためには映画的な時空感を使っていかなければいけないわけです。ゲームというイメージからどの程度離れることができるのか……

それでいながらやっぱりFFという原作があるわけだから、エッセンスをどう取り入れていくかと試行錯誤していくわけです。企画段階では少年ジャンプの鳥嶋さんやスクウェアの坂口さんも参加しているわけで、彼らとともに考えていたわけです。で、僕個人のアイディアとしてはできるだけゲームから離れて作ったほうが面白いんじゃないかなという意見を出していたんです。それと、RPGというのは西洋中世が舞台になっているのが一般で、そのパターンはやり尽くしちゃってるんじゃないかなというのが、僕の頭の中にあった。もちろんやり尽くされているから嫌だというわけではなくて、もう少し違った方向性でアイディアを出してみたんです。どういうアイディアかというと、西洋中世から外れた世界、つまり脱西洋、汎東洋的な世界でFFをやってみたいんだけど…というふうにね。で、まあそれが最終的に快く受け入れられて、じゃあそれでいきましょうとなったのが発端だったんです」

——4本をトータルすると2時間ということになりますが、お話の上で削ぎ落とした部分というのはありますか。

りん「いっぱいありますよ。ほとんど削ぎ落として、残ったものの方が少ないかも…(笑)。本当はこの企画が当初僕のところに来た段階では映画の予定だったんですよ。僕らもそれで引き受けたというところがあるんですけどね。それがその後、方向性がもっと具体的になるに従って、最終的には30

「西洋中世という形から外れた世界観を……」

分4本ということになったわけです。だから、最初は長編と思っていたので、そのときにイメージして膨らんでいた状態のものが、30分4本となった段階でクッと萎むわけです。萎むというとマイナスな考え方なんだけど、それはそういうことで割り切ってやりました」

――設定的な部分は、ビデオという形になった段階でどの程度残ったわけですか。

りん「汎東洋というイメージを言いだしたのが、その長編からビデオへと企画が移行された頃ですね。設定的には大幅に長編の段階のイメージを削ぎ落としたということではないです」

――では、長編という段階でイメージしていた設定のなかに、ビデオになった段階で泣く泣く削った凄い設定なんていう部分はないわけですか。

りん「そんなに凄いという部分はないですね。劇場用作品として受けた上でのこちらサイドのイメージの膨らまし具合、つまり、覚悟の仕方なんだけど、そこの違いだからね。それがビデオになったからといって、ショックを感じたということはなかったです。ただ、劇場でかけようとするものと、あくまでもモニターサイズのものでは、その空間というのは全く違うわけですよ。もちろん観る側も臨場感という点においては、劇場のドルビー4チャンネルからドーンとくるのと、モニターの前からくるものとは違いがあるわけですから。だから、むしろ具体的にどういうようなイメージをしようかという形がでたのは、ビデオでいくというはっきりとしたGOサインがでたあとなんです。当初は、基本的にFFという作品はあれだけゲームが面白いから、ビデオでチマチマと小さくやるよりは、劇場くらいでやった方が……という考えがプロデューサーの中にはあったようなんですよ。ただ、その時点では製作費がどうだとかそういう具体性が生まれてない段階だからね。まぁ映画っていうのは、企画が上がって来た時点はみんなそんなものですよ。だいたい冗談半分、瓢箪から駒みたいな世界だからね」

――通常ですと、シナリオから絵コンテを起こしていくわけですが、シナリオをコンテに起こす段階でかなり長くなってしまったりするというケースをよく聞くのですが、その辺の作業はいかがでしたか。

りん「僕はほとんどそういうことはないです。ピタッと入れていきますよ。絶対ムダは作らない。やっぱり長年の経験ですからね、シナリオを見るとだいたい自分のテンポというのが頭の中にでてくるんですよ。それは計算した上でのテンポというのではなく、長いことやってきた経験のテンポということです。それがあるから、自分の中でこれが収まるかどうか読めちゃうわけです。だからシナリオからイメージがどんどん逸脱し、膨らんでいって30分のものが40分になるとかそういうことはないです。そういうのは全くのムダですからね」

――では、脚本の段階で、もうすでにキチッと決め込んでいるというわけですか。

りん「ええ、脚本の段階でそういうことは言ってあるし、だいたい脚本家もみんなプロだからそういうことは判ってますよ。だいたい30分だと原稿の枚数にして何枚かな、という辺りのことはね。だから、そんなに逸脱することはほとんどないです」

――お話をお伺いしていると、すべてがきちっと最初からでき上がってるような感じがするのですが。

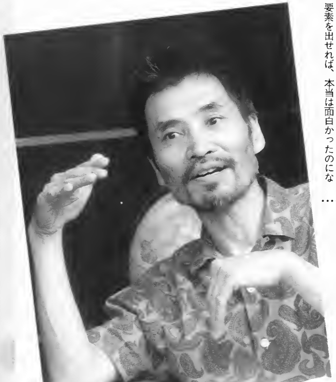
りん「落ちてしまうところもありますが、大体はでき上がってますよ。ただ、その落ちてしまうところというのも多少意味が違うんですけどね。例えば、東洋の神秘学みたいなことも取り入れてみたいというのが、この企画そのものの底辺にはあったんです。ただ、30分4本という中では最初からそれを削ぎ落とさなければならなかったということです。これは、途中から削ぎ落としたわけではなくて、最初から広範囲にわたるものの部分しか取り上げていないということです。途中の段階で削ぎ落とすということと最初から削ぎ落としているということは意味が違いますからね。だから僕は、最初から30分という単位の中でこれしかできないという形でやっていくわけです」

――監督が考えられていた、東洋的なことをやりたいという部分には、なにかひとつのパターンみたいな形はあったのですか。

りん「ええ、そういうことは一応はあったのです。ただ、4本で完結しなければならないという大前提があって、自分の中で追いきれなかったというところもあります。例えば、リナリーという女の子ですけど、あの子の持ってる設定の、表面に出てこない部分に、もっともっと東洋の神秘学的な要素を出せれば、本当は面白かったのになぁ……なんて思っているんですよ」

――リナリーの持っている東洋的な部分というのは、どういうところですか。

りん「キャラクターデザインを作る時に、リナリーの性格を箇条書きにしたんですよ。一言で言うと、非常にナチュラルマインドというか、そういう心の持ち主という言い方をしたんです。例えば、動物と対話ができる人間っていると思うんですよ。この前イギリスのフラストの中にそういう女性がひとりいたんだけど、目を見ただけで動物と会話ができるという人、そういう人が確実にいたんですよ。それは勉強したとか、そういうことではなくって、持って生まれた能力なわけです。本当は猫に生まれるはずだったのが、たまたま人間として生まれてきてしまったという人がいるわけですよ。僕は、そういう自然や動植物と会話ができてしまう人間って、沢山いるんだと思うし、これからの時代で必要になってくるんじゃないかなって思うんです。そういうものをリナリーというキャラクターを通して表現したかったわけです。ただ、それを4本の作品の中で表現しなければいけなかったんで、ギリギリああいう形にしたんですけど



「神秘学的な要素をもっと盛り込みたかった」

ね。あとは彼女のつけていたピアスですけど、あれはデザインもそういったことに関連させて作っているんですよ。太極の玉っていうか、陰陽を表しているんですけど、中国道教のシンボリックイメージなんです。黒と白で陰と陽を表しているわけですが、あれは勾玉みたいになっていて、黒いほうが女性原理、白いほうが男性原理を表現しているんです。で、それが抱き合うような関係になってるわけです。つまり、人間の世界は男と女しかいない。これは話しだすとそっちのほうにいってしまうのだけど、イスラム教からインド仏教へ。つまり男性原理と女性原理とが抱き合うことで、ひとつの調和が生まれるっていうことなんですよ。それは日本でいえば勾玉に匹敵する形なわけです。だから、そういう神秘学的な要素などをもっと入れたかったんですよ。で、わざとダウジングみたいなこともリナリーにさせてるんですけどね。でも、なんであんなことがリナリーはできるのっていう疑問はでると思うんだよね（笑）」

──そうかもしれないですよね、いきなり始めちゃいますから。

りん「人間は、努力すれば動物と会話できるという可能性はあると思うんですけど、最初からそういう能力を持って生まれた人っていうのもいると思うんです。例えばアメリカだとサボテンと話ができるだとか、植物に朝から晩までロックを聴かせると反対の方向へ向くとか、モーツァルトを聴かせると全部スピーカーの方へ向いちゃうとか、そういうことは今、生態学などでやり始めているのだけど、そういうのではなくて本来人間に生まれるべきじゃない人が人間に生まれてきて、植物とかとさりげなく会話ができる人って一杯いるんだと思うんですよ。それは決して世の中で突出している人間じゃなくて、普通と言われてる人の中にね。動物が好きで、植物が好きで、そうしたものと会話できる人って一杯いるんだと思うんです。でも、世の中ってそういうことに目を向けないんですよね」

──そうですね。周囲から結構異質なものを見るような目で見られて、疎外されがちですよね。

りん「だから、神秘学だとかオカルティズムだとかってのは、いつもヘンピな目で見られてるわけだけど、ある意味ではリナリーをそういう少女にしたかったというところはあるし、そういう世界を面白おかしく突っ込んでいきたかったんです。１話なんかでは、絵コンテの段階で切っちゃったんですけど、リナリーとプリッツがバイクに乗っているときに、草むらの中から突然とんでもない不格好なものが出てくるというシーンがあったんですよ。で、プリッツはそういうのが平気だから蹴飛ばそうとするんだけど、リナリーの方が、見た目はすごくグロテスクなその動物の気持ちをすぐに感じ取って、助けてあげるというようなエピソードがあったんです。これは、プリッツとリナリーという両者の、違うものの考え方を浮き立たせていくっていう意味では、面白い部分だったのですけどね。なんだかんだで削ってしまった部分には、そういうものが結構あったんですよ」

──1話と言えば冒頭で、中国風のシーンなどがありましたが、いわゆるチベットとかアジア的な要素を、今回の美術やその他の面に取り込もうというような話し合いはあったのですか。

りん「ええ、ありましたよ。やっぱり最初から美術監督とか、作画監督にもどういう舞台にするのかっていうことはきちっと理解していてもらわないと、作品が成り立ちませんからね。ただし、それは決して現実にある中国を模写するわけではなくて、あくまでもイメージすることなんです。中国の人が見ると、こんなの中国にはないよって言われるかもしれないけれど、そうではなくて、自分の中にあるアジアのイメージを膨らませていくということなんです」

──自分が惹かれるもの、興味あるものを凝縮していくということですね。

りん「まぁそんないくつかの記号の組み合わせみたいなことかもしれませんね」

──それらを映像の中にうまく取り入れることは、今回は成功したと考えられているのですか。

りん「うん、それは本当にうまくいったと思います。かなり大変でしたけどね。アニメは本来、平面のものに立体感をつけていく作業なわけです。キャラクターで言えば影を付けたり、美術でいえば筆で調子を付けていって奥行きを出していくというような。でも僕は、そういう奥行きを殺すことから始めたんです。なるべくシンプルにってね。その辺というのは見ている方は簡単に思えるかもしれませんが、作る方は結構難しいんですよ。下手すると背景なんかはこもっちゃいますからね。ただそれでいて、ヌケのいい明るい感じのフィルムにしたいっていう希望はあったんで、美術監督や作画監督は相当苦労したと思いますよ。目に見えない所でね」

──キャラクターのデザイン全体に関してもそうでしょうか。

りん「そうです。メインキャラクターのデザインを担当してくれた兼森くんと、作品の方向性を相談していてたまたま一致したということもありましたが、一番大きかったのは、日本には西洋美術までが取り入れたくらいの「版画」っていう古い手法があったということからなんです。あの版画というのは、絵を全部線で表現しているんですよ。そういう意味では、アニメに非常に近いんではないかなって思ってるんです。だから日本のアニメが進歩したのは、やっぱりモコ（木工）版の伝統を継いでるんじゃないかなって。あの刷りで版を一杯おこしているときに、間違いをどんどん刷りながらもリトグラフっぽい独特のトーンをだ

Staff Interview Respective Final Fantasy

スタッフ インタビュー
それぞれのファイナルファンタジー

「いろんな方面でラッキーだったと…」

していく脚色、あれをやりたくてしょうがなかったんです。そういう意味では素敵なんも、常日頃そういうことをここでやれないかと思ってたらいいんです。まあこういう仕事をやってるんって、常にそういうことを考えてるものなんですけど、そんな感じで、ふたりの波長が合ったためというわけでもないんですが、キャラクターも、よりシンプルで必要最小限のしぐみ身につけないようにしようと、しかも、それはあくまでも劇画調の線の絵の連続で見せるのではなくて、動くことを基本にしている形にしようと決めたわけです。簡単に言えばアニメの原点ですよ。

——それは、ビデオシリーズということで、たとえモニターというような小さな映像の中に入っても、かまわないということだったのですか。

りん「とにかく、できるだけそれればいい。かなりの条件の中でも楽しいフィルムができればいいなって、極論を言えばそういうことですね。

——ここでまた本の作業が始まりましたわけですが、1本1本を個別にしぐみるとどうでしょうか。

りん「みんなそれぞれ平均点にいないから。僕がいつも平均でかなり大変なことですよ（笑）。100点というともったんだけど、最高を4本ともそれなりにできちゃと表現できたと思います。誰誰の評論などとよく言われますが、少なくともひとりひとりの大きな状況の中でしかない期限があるわけですから、ひとつひとつできたなって思います。それがなかったら今回大きかったのは、あの佐藤元彦さんの音楽が、多分従来のアニメ音楽のイメージから大きく逸脱できたんじゃないかと思いますね。佐藤さんとは、彼はエスニックサウンドっていうのを追求していくということを聞いたんです。エスニックと言って沖縄の民謡だとかインドの音楽を取り入れるんじゃなくて、日本のメロディの中にそれらがとけ入れられるのかということを追求していたんです。そういうところでは彼と波長がかいましたね。そのとき思いました、作曲のその書き進めというのは、それぞれ作り手の能力というこ ともあるんですが、波長が合うということも重要なのと、目に見えるものというこころで合う合わないっていうのも、作品をもうひとつ思いますことがあるんじゃないかなってね。

——そういう意味では今回のスタッフとは、波長があったんじゃないですか。

りん「うん、よく言いましたよ。ほとんど若いスタッフって、僕が入る平均年齢を上げてるみたいだったけど、若い子たちが面白がってくれたっていうのはありましたね」

——シリーズ全体の作業を通して、監督なりに、ここはよくやったな、ここはちょっとミ手を加えたかったという部分などはありますか。

りん「わるさ取り上げてまで言うところはないですね。いろんなスタッフの人が先行してくれますからね、あの作品は○ちゃんだよねとか、でもこの作品はそういう作品作りではなく、ある意味ではそういうキャラクター性存在をつって、作品の世界観みたいなものを重要視していたんですよ。そういう意味では、あのキャラクターがこうやって下手いっていうような指出の作品には、僕の中にはないんですよ。亜星などを含めて、作品の中の世界観そのものを表現するためにはいろいろ演じなんですよね。だから例えば主題歌の作詞なども、僕は何にも言わなかったのだと、ビンこと作品の方向性というものを必要以上に深追いしてくれて、「風次郎行」なんていうタイトルまで付けてくれた、そういう意味では、ありがたいなと感じることを理解してくれたと思っています」

——なるほど。監督としては一これ以上変えはしませんというところで、では、声優さんのキャスティングについてはいかがですか。

りん「僕は、キャストの方ではあまりイメージが湧かないんですよ。だからその辺は他の人に任せてますし、いや一ね、僕が知っている声優さんでも、もうおばさん連中はりんなんですよ（笑）。今の若い声優のたちは、よく知らないんですよ。だから、そういうことを良く知ってる人にセッティングしてもらった感じの一番いい人の使い方ですよね」

——最後に、FFやゲームのファンに対してはどうでしょうか。

りん「いや、特にはないですね。ただ、きっとゲームのファンには結構保守的でしょうし、やっぱりゲームに対する入れ込み方が強ければ強いほど、一筆たりとアニメは遊ばさせてくれるなのかという考えがあると思うんですよ。そういう意味では、この作品は完全に裏切ってますからね。だから、ゲームのイメージを自然に壊して観てもらえれば一番いいんですよ。問題はゲームをやっていないんですよ。問題はゲームをやっていないアニメファンがアニメをみるかどうかですよね。まあこれは、ある意味では、ゲームをやらなければいかないとは思っていますし、それと今回の作品の狙いのひとつとしてありますが、特にいまどい子にはゲームはまた無理だろうというのは、幼稚園くらいでやってたら早すぎていますよね。いるかもしれないけど、そんなことだろうと思ってますし、だからそういうふうだと観て、面白がれたらいいよねっていう狙いはあったんです」

——今日はお忙しいところをありがとうございました。

ただくんとなくこういうイメージでっていうことはありましたけれどね、昔はかなり知ってたんですけど、今知ってるのはみんなおばさんだからね。

——8月一日に1本目がはじまるということで、一応シリーズが完結するということになりますが、これから作業を進めるなかに何かありますか。

りん「例えば1本目だけを見ると、何をやりたいのかが明らかでないという人もいると思うんです。観たうえでフタ開けてみたら、ああ、そういうことだったのかと思えるようにしたいと思うんです。そのためにそれを理解してもらえるのが第一番判りやすいような演出がほしいなって気がしますし、ツインレイスについても作品は、エピソードがたくさんあってと、どれがひとつだけとは何だかわからないし、製作者が知っているかもしんないし、知ってるかもしんないし、ね。

ただ、今回のこの作品は、アニメはアニメなんだと思えるかどうかですよね。まあこれは、ある意味では、ゲームをやらなければいかないとは思っていますし、それと今回の作品の狙いのひとつとしてありますが、特にいまどい子にはゲームはまた無理だろうというのは、幼稚園くらいでやってたら早すぎていますよね。いるかもしれないけど、そんなことだろうと思ってますし、だからそういうふうだと観て、面白がれたらいいよねっていう狙いはあったんです」

ファイナルファンタジー

FF対談 佐藤 音楽 允彦 VS りん 監督 たろう

監督として4本の作品をまとめあげたりん氏と、摩訶不思議な旋律を組み上げた音楽の佐藤氏。FFの世界を作り上げたふたりが、今、熱く語り合う。

――まずは最初に、今回佐藤さんを起用しようと思われたあたりから伺いたいのですが？。

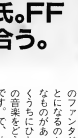
りん　作品を作っていく時に、僕の中で音楽のモチーフというのは非常に重要なんですよ。ひょっとするとゲーム中身の映像よりも音楽のほうが、そういうことがいつもありましてね。FFとは中世ものですから、西洋音楽的な、あるいはクンセサイザー的なことができて面に浮かびますが、今回はそういう部分を割と音楽の中で自由に、しかもこう思い込みはほとんど思いこんでいきなんですが、もう少し自分たちが住んでいるところで理解できるようなところというところになるのかなと。一番最初に、なんとなくまとめていたものがあったんです。当然そのときはまだ、佐藤さんなんかも、ぜんぜん知らなくて。佐藤さんなんかも、ぜんぜん知らなくて解っていなかったと思うんですが、佐藤さんの、ここのセンスというのは、絶対佐藤さんがいいと思ってましたし、どこかにジャズのフィーリングというか、そういうのが欲しかったんですよ。あとは、沼アジアみたいな感覚を最初に持っておられるかどうか、その辺がぼくの最初の賭けだったんですけど、実際佐藤さんと話をしたら、もうっと話を合わせただけで意気投合しまして（笑）。

――ということは、監督と佐藤さんとのコミュニケーションなどはしっかり取れていたということですか。

佐藤　音楽っていろんな付け方ができるんですよね。お任せしますと言われることもよくあって、そう言われるとかえって自己規制しちゃったりするわけですよ。まあ、一般的な感覚の付け方とかね、押さえとけばいいのかとかね、でたまに監督の方から、私はこういう方向でとかものすごく強くくることがあったんですが、そういうときの方がかえってやりやすかったんですよ。ここの方向性でやっていくと言われるんだなと理解することができて（笑）。それで、たまたまりん監督から、どこまでも突っ走るとかえってここはこういう風にした方がもっと盛り上がるといったことがどん出てくるんですよ。それで大筋政方針風に「沼アジア対西洋」をもっと変な付け方で仕上げとかね、悪っりすれば言うほど褒められるという感じで（笑）。風の神殿とかができたときに、本当は命令されていましたね。

りん　僕とは、佐藤さんにお任せ言いたいんですよ。やっぱり沼アジアの部分というのは、佐藤さんにお任せ言いたいんですよ。やっぱり沼アジアの部分というのは、佐藤さんにお任せ言いたいんですよ。

佐藤　僕の場合、「自分の中でやり残してることが一杯あったんですが、それを佐藤さんに音楽でうまく拾い上げてもらいました」



監督

りん たろう

TAROU RIN

Staff Interview スタッフ インタビュー それぞれのファイナルファンタジー
Respective Final Fantasy

佐藤允彦

「あんまり西洋のシステムを振り回して、デカイ面しないほうがいいな、と感じました(笑)」

音楽

MASAHIKO SATOU

プロフィール

米国のバークリー音楽院に留学、作曲・編曲を学んだ。数々の賞を受賞し、国際的にも高い評価を受けている。作曲家としてはリチャード・デューセンバーグIII世の筆名で作曲した「ベルエア・ストリングス・シリーズ」が有名。

ていくかというのは、西洋ではないシステムというのがあるわけ。そういうのを勉強していくと凄いものがアジアにあるなっていうことに行きつくんです」

——お互い新しい発見があるわけですね。

佐藤「そうなんです。向こうは向こうで何千年の歴史があるわけですよ。西洋音楽なんかたかだか200年かそこらですからね。あんまり西洋のシステムを振り回してデカイ面しないほうがいいな、と感じました(笑)」

——監督は今回の音楽に対して、どういう感想をお持ちになっているんですか。

りん「やっぱり、その、楽器の存在感というのがね、そのものの存在感というのが凄くあるなぁと。たとえばフィルムの仕上がったものを見ると、音楽が耳から入ってくることによっての空気感というのですか。結局アニメというものは作り物なんですよね。でも作り物なんだけどその空気感を感じるんです。というのはその楽器、シタール自身が空気感の中から存在してくる楽器なんですよ。シンセサイザーってそういう意味では空気感がないですよね。無気質というか…。でも無機質だから逆に面白いということもあるわけですけれど。今回はそういう有機質なものが、なんかそのままそっくりターッといってる気がしますね」

佐藤「あの、3巻で竜が飛んで行くところがあるでしょう。あそこは本当だったら重厚な竜の音楽で、どんどん飛んで行くような旋律でとなるわけじゃないですか。そうしたら打ち合わせのときに監督がね、この竜と言っても目を見てもらえればわかるけどね、凄いプッツンしている竜だからと言うわけですよ。それで目を見たら、本当にこいつ、引っ張って行けるのかというような感じなんですよね。これでは飛んで行く音楽を付けても、インパクトがないなと思ってね。ちょっとトルコの軍楽隊のリズムみたいなもので、能の舞台みたいなノリで…。プレーヤーの人たちも、普段そういうことをやっていないものだから『これはどうやって勘定したらいいんだ』とかって(笑)。そんなエピソードもありましたよ」

——今回このFFの音楽の作業は、これまでの佐藤さんのお仕事と比較するとどのような感じでしたか。

佐藤「ああ、これは結構記念すべきものですね。こんなにアニメでおもしろく仕事をやらせて頂いたということはないですね」

りん「僕も全く同じ意見ですね。やっぱり今回のスタイルのような仕事は、そうそうやらせてもらえませんからね。本当に贅沢させてもらいました。ただ、やっぱり30分4本というのは惜しかったなという思いもあります。もっと長いものでやれば、汎アジアでもう少し面白おかしく突っ込めて、音楽ももっとのめり込んでいくみたいなことができたかなという気はします」

佐藤「今度は2時間くらいの長編の本編でやらせていただいて…」

りん「やっぱり暗闇の中で見る緊張感とは違いますからねぇ。ドルビーでシタールなんかドーンとやって(笑)」

——実際にお買い求めになった方からは音楽がよかったとか、音楽に対する非常に好意的な声が一杯ありますけれど、作り手側からこういうところに注目してほしいとか、ファンへのメッセージをお願いします。

りん「そうですね。のめり込んでゲームをやる人というのは、割と閉鎖的なところがありますよね。そういうところを一旦白紙に戻すかなにかして、もう少し心を広く持てば、何か新しいものを発見できるかもしれないという楽しみがある、ということを知ってほしいですね」

佐藤「今まで音楽というものは、結構聴き流されていたんですよ。でもせっかく部分的に目を向けてくださったのならば、今後はどんどん音楽に比重を置いて、おもしろかったとか、つまらなかったとかを表明してもらうと我々の方も仕事がやりやすくなるなって感じがしますね。それからひとつ言いたいのは、ゲームのファイナルファンタジーの中からこういう発想がでてきちゃうというのは、どういうことなんだろうと考えて、監督のイマジネーションを味わって戴きたいですね」

——お二方とも今日はありがとうございました。

ゲームの持つ西洋的なイメージを敢えて白紙に戻し、汎東洋、汎アジア的な世界観を求めたりん監督の要望に、佐藤氏は独自の感性と民族楽器を使って見事な音楽を完成させて応えた

エキセントリックな感覚の中に、どこか民族音楽的な匂いを漂わせているファイナルファンタジーのオリジナル・サウンドトラック。
Vol.1は風の章と炎の章、Vol.2は竜の章と星の章のカップリングになっている。

本田保則

「録音現場は、やりやすい形でやらせてもらった。仕上がってみたら、摩訶不思議な世界になっていました」

音響監督

YASUNORI HONDA

プロフィール

アニメーションを中心とした音響製作プロダクション、アーツプロを率いる音響監督。代表作には「Jリーグを100倍楽しく見る方法」「ちびまる子ちゃん」「遠い海から来たCOO」「南国少年パプワくん」「OAV天地無用！」「OAVジャイアントロボ」があげられる。

—FFのキャスティングで、難航した部分などはありましたか。

「キャスティングも1巻目で決まって、後は大きな変動はなかったんです。いろいろ皆さんの意見もあったのだけと、どうしてもやりたかったのは平野文をああいうキャラクターで起用したい。りん監督もどうかなって言ったのですけと、オーディションまでとったんで」平野がオーディションやるのは珍しいんですが、今回は松本梨香もそうでした。皆口裕子も、ちゃんとオーディションして決めたんですよ。笠原弘子も最初のオーディションには入ってると思います。笠原弘子は王女レナの方をやっても、らうことになったんです。何人かの方が若すぎないかという意見があったんですが。ああいう、皆口君や笠原君の浮世離れした声は、すごく好きだったものですから。ハルカスは最後まで悩んだのですけと、千葉繁で良かったんじゃないかと思っています。千葉君は、狙いを外さずやってくれたし、ああいう顚末になることは、本人は全然知らなくて、ルージュとああいう風になっていくことがわかっているよりは、1巻ずつ確かめていく方が、面白いものが出てくるんですよね」

—キャスティングで成功したなと感じる部分はおありですか。

「松本君のプリッツか、うまくいったのは良かったな。バランスの問題なんですが。松本君も皆口君も、みんなそれぞれの味を持っている人達ですけれと、との辺にバランスを置くかて言えは、今回はプリッツなんて、リナリーは基本的にそれに応じて対応してくれることになりますから」

—プリッツには女性の松本さんを起用したわけですが、何か特別な考えがあってのことですか。

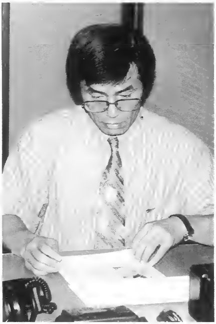
「オーディションは実際の子供も対象にして、男性で少年のボイスに近い人も考えたのですか、どうしてもファンタジックな世界観の中では、少し生々しいかなぁ、と。直情型でパンチがある、かといってリナリーにそっこんのウブな、そのくせ少し要領が悪い。なにも考えてないのだけど、時折純情な仕草を示すプリッツのおかしさを考えると、女性の方かいいかなって……。それが松本君の地だと思うんです。プリッツというのはすぐカッとなる単細胞的なところかありますか、松本君はストレートな人ですから、デリケートで微妙なのは得意じゃないですけど、そこかうまくいってたのかもしれない。本人もああいう性格ですから、失敗すると照れちゃったりするんですが、真面目に一生懸命やってくれました」

—FFに参加した声優の方々について、どのような感想をお持ちですか。

「終わったから言えますが、NGの数は松本君がタントツですね。ポンポンといったかなと思ったら、確実にやってくれます。彼女は探りの段階の時には、ちょっとこう普通の人の考えないような音色でポンッて出てきたりしますから。ルージュ・アイランドか崩壊するところでは、しんみりさせるオーバーな演技をしてるんですけど、彼女の場合人間っぽいんですよ。狙いとして他にない音色を探していたときに、平野文がいたわけです。彼女は、ちょっと違和感のある入り方か特徴的なんです。すっと予期できる音て出てくると、あまり面白くないんです。その意味ではルージュはよくできた方じゃないでしょうか。キャスティングはいつもそうですが、最初は違和感というものが持続していくわけですが、いつの間にか役に入り込んでいってしまうといった面白さがあります。画一的でなくなったのは非常にいいことですね。キャスティングというのはこれからどんどん変わっていくと思います。誰もかこう思うというものだと、逆にインパクトの弱さか出てきたり、意外なものほど、作品を押し上げる力になったりします。難しいことですけれどね。リナリーの皆口君については、ハマってましたよ。例えば、プリッツが訳有りに言うと、ちょっとこう一拍の間をおいて、やけにカクっとなるくらいの間なんです。しっかりこう出てくるとつまらないんです。独特の間ですよ。作品ごとに彼女自身が大きく変わらないことが貴重ですね。平野文もそうかもしれない。付加されていくものは年齢だったり、いい方向での個性ですね。皆口君は、世間のことに毒されていない感じですが、意外に気が強い方で、いけしゃあしゃあポンと言ってのける方ですよ。児童劇団のこまどり出身て、その辺からけっこうポンポン言いますね。コンセプトとしては、りん監督もそうですし、僕たちもあまり無茶苦茶な遊びをすることによって、全体が崩れちゃまずいなっていうのがあったのですが、今回のキャスティングに参加しているのは、意外にベテランの人達が、

Staff Interview Respective Final Fantasy

スタッフ インタビュー
それぞれのファイナルファンタジー



まっとうなことやろうとしたら、こうなったということでしょうか。まっとうなことっていうのは、一役一役をまっとうなキャスティングをやっていくということで、結果としては皆さんから、あちこちポンポン飛びはねていると言われたんですが、意外と富山敬さんのハシムじいさんだって、あの人の涸れたような演技は無理がなくて耳的に聞きやすいですね。ラーデビルなんかもそれなりですし。あと、今回ミドを小桜にしたのは、ひょんなことで、これは失礼なんですが、僕は顔形から入っちゃうんです。彼女は、山口勝平君たちと舞台をやっているんですが、ちょうど参考になった芝居があって、男とも女ともつかない役で、ミドは男の子ですが、彼女はああいう声でしょう。あのまんまの声で、あんまり作っていませんので、初めのうちは『おじいちゃん』という一言しかなかったんです。こりゃいけるかなと思ったのですが、2巻目で出番が増えてきて、3巻目にいたっては出ずっぱりに近いですからね。台詞も随分増えてきましたから、小桜も随分頑張りました。まだ新しい方なんですけども、結構なんだかんだでは出ているんですが、声優さんたちも場が与えられればね、それなりの進歩の仕方をするんです。りん監督は笠原にかなり抵抗していたようですが。もうちょっと本当のお姫様というか、ある程度落ち着きのある方がいいんじゃないかってことだったのですが、年齢がもうちょっと上っていうか。かえってそうなると、あのレナの持つ運命的なものというのが隠れてしまうんじゃないかってね。1巻目だけは心配したんですけど、笠原君の声は神秘的で、神々しい方の部類の雰囲気を持ってますから。僕は大丈夫って言った方ですから、心配することなく良くやってくれたと思ってます」

——キャスティングは成功だったとお考えですか。

「これは売れてからの評価でしょうけど、とりあえず僕らの評価としてはうまくいったかな。りん監督も満足してましたし」

——この作品でやりたかったことというのはありましたか。

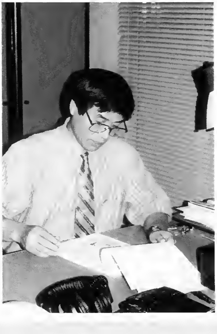
「マッチョガールズを、キャスティング的にバラエティに富ませたかった。一応太い声と、どっから声が出ているんだろうなんて声と、いろいろ揃えたのですが、そのバランスがうまくいかなくて。マッチョガールズはルージュを越えてしまうと面白くないので、心残りというほどではないですが、遊べたら遊びたかったなって思っていました」

——録音の作業はすんなり進みましたか。

「録音現場は、僕としてはやりやすい形でやらせてもらいました。動きで進んでいく物語なので、台詞の分量は比較的少ないので、どこが苦労したっていうわけじゃない。とり終わった後に仕上げていく工程で、オフの台詞をカットしたり、声優さんにはやってもらって悪かったんですけど、それぐらい詰めてくことが多かったんです。アフレコそのものは小気味よくいった方じゃないでしょうか」

——FFは原作がゲームということになるわけですが、そのあたりで効果音などに従来のアニメとは違う試みを加えたということはありましたか。

「効果音の特殊なことと言ったら、メタリックな超機械的なところと、多少のアナログ的な音の対比ですね。大砲は旧態依然な大砲の音だし、プリンプリン号はあちこちから蒸気を吹き出してるし、レトロ風ですけど意識したものはありますよね。敵の方はデジタル的というか、その辺の区別は明確に、りん監督とも話をしました。音楽の基本的なところはりん監督が佐藤さんに頼みにいって、細かくどこで転調するかなんてことや、効果音にポンとのっけてしまうことなど、最終的な仕上げの構図は僕の方で佐藤さんとお話ししました。1巻目では試行錯誤があるんですけど、後にいくにしたがって佐藤さんが自分の方から、転調するとか細かいことまで、サービス精神旺盛で、テーマがちゃんと入っているし、彼自身がそうしたかったんだろうなと思います」



——最後に、全体作業を振り返っての感想をお聞かせ下さい。

「反省としては、動のところと静のところが平坦に、簡単に言うとまとまりすぎちゃってたかなという感はあります。特に最終巻のところは、もっとメリハリがついた方が良かった。佐藤さんがせっかく作ってくれた音楽も、りん監督と相談して落としたり。音だけいろいろやっているのですが、毎回、ダビングは朝から始めて、明け方までかかりました。でも、苦労というよりも、それだけのめり込ませるだけの魅力のある作品だったと感じています。音楽にしても、キャスティングにしても、効果音のことにしても順当な形を取ったのですが、仕上がってみたら摩訶不思議な世界になっていたな、という感じがあります。耳について離れない音楽も佐藤さんに作っていただきましたし、満足のいく作品だったと思っています」

——今日はお忙しいところを、どうもありがとうございました。

あかほりさとる

SATORU AKAHORI

シリーズ構成
脚本

「今回、ラストで敵をやっつけるのはチョコボと決めてました。チョコボで勝つというのをやりたかったんです」

プロフィール

昭和40年３月８日生まれ　血液型O型。脚本、マンガ原作、小説などを手掛ける。肩書きはマルチクリエイター。自称"いわゆる物書き"とのこと。代表作は『NG騎士ラムネ&40』『憧れのハンター』『ガードレス』他多数。"基本的に物書きはサービス業である"が信条。

――まずは、このお仕事の感謝をひとこと。

「FF」と言うタイトルは憧れでしたから、すごく嬉しい反面、怖いとも思いました。まず、このゲームは凄くたくさんの人が楽しんでいるわけだから、それぞれの人に思い入れがある。だから「これは違う」と石を投げられるかも知れないという恐怖が（笑）。ただ「FF」をやる以上は、いつもの僕とは違うカラーを出したかった。でもちょっと違うところがあったかも知れません。もう少し、様式でもよかったかな……。

――七、おっしゃいますと？

「まあ、リサーバが良い子すぎたとかブリッツがもっと強くてもよかったかも知れないとか（笑）。そうすると敵役のカッコよさがさらに際立ったんじゃないかとか、とかね個人的には、ラブコメ色をもっと出したかったというのがあります。開発の段階ではブリッツとリサーバは高校生くらいでしたし、三角関係になる（笑）。

――それがまたどうして？

「主役ったって17歳の年齢が不安定だったことが最大の要因ですね。バルカンシューズにホレるのは最終のアイテムです」

――他に変えた点は？

「今回の作品では、ラストで敵をやっつけるのはチョコボと決めてました。ブリッツが倒れ、リサーバがブリッツを抱き起こそうとしたときに死の予感の召喚魔法がかかるなどの無敵のチョコボが現れ出ます。アホだというようにボスをやっつける。つまり、チョコボで勝つ、というのをやりたかったんです（笑）」

――他に、この作品についての思い出は？

「りんさんの世界観の構築の仕方とても勉強になりましたね。それから、ぼくは最初シリーズ構成じゃなくて、関西弁録音さんと半分ずつ担当する予定でした。ところが彼が病気でできなくなって、残りをぼくひとりでやらなくちゃならなくなった。その辺が苦労しました（笑）。その段階で、アイテムを色々だしたんです。シリーズ構成みたいになっちゃったんです」

――作業内容については？

「ルージュさんが一番気にしてたのは、ビジュアルイメージの統一でした。ファンはびっくりしたでしょうね、西洋じゃなくて東洋的なアイテムテルで、描かれているんですから。でも、ファンタジーの過ごす時間はお米の時間なんだから、ファンタジーというライフスタイルイメージ自体が俺り物なんだから、一番リアルなファンタジーって言ったら、やっぱ日本的なファンタジーって言ったら、奇都物語みたいになっちゃうのかも知れない。西洋風のモノを重ねてやっても仕方ないし、だからこれは、『ファイナル（究極の）ファンタジー』なんだから、何やってもいいんだよ」ということで世界観を構築したということですね。

――一番気に入っているキャラクターは？

「そうですねぇ。ルージュみたいなオホホねぇちゃんも好きですが、最近はバルカスみたいなマッチョ兄ちゃんがお気に入りと思ってます。肉弾戦でドッカーンとやるようなやつ。最近少ないしね」

――「FF」はお気に入りになるんですか？

「FFⅦ以降からシリーズは父からさずかってます。実は、FFⅦは発売前にいただいたのですが、ヒマがなくて始めたのが発売からひと月後（笑）。なんてこった事してなっちゃうなんだ！ってんで五月の連休に資料買い込んで、トイレ以外はテレビの前から動かず。六～七時間で終わらせました」

――スライディングね。

「ええ。ルージュさんがよくやるんですよ。でも色々やり残していくから好きなんですって聞いたけど、シド死なせずに済んだだけ、まだいいかなって（笑）」

――最後まで手強かった敵わすれられないなんて。

「するとセリスも殺せないのでいやあやらなくていいや（笑）。セリスはいいよね。最初はロックとティナがくっつくのかと思ったけど、あの扉のシーン見ちゃうとね。Ⅳはカイン裏切りまくりで（笑）。Ⅵはエンディングのターン全員死だ（笑）」

――比較的全部ですか。すごい手強いですね。

「うん、ガラフが死ぬとこなんか、あー俺こんなタイプにいちゃキャラクターのセリフって泣いてるよー」と言いながら、エンディングのグラフィックも感動したなあ。Ⅵはセリスこそ、誰がなんと言っても、ストラゴスは論ちゃしとけばいい（笑）。兄弟も使えたけど。兄弟はいつもドリル（笑）」

――では、最後にひとこと。

「FFという名前が付いた作品に関われただけでも幸せでした。それから、ゲーム業界に出来々お友達ができたのも嬉しかった（笑）。今回の仕事で得たものを、今後の仕事で活かせれば思っています」

――ありがとうございました。

Staff Interview Respective Final Fantasy

スタッフ インタビュー
それぞれのファイナルファンタジー

大久保富彦

監督

TOMIHIKO OOKUBO

「りんさんの持つ世界観と違和感がでないように」

プロフィール

第3話『鳩の章』の演出、絵コンテを手掛けたマッドハウスの演出家。代表作には『アキラ』『YAWARA！』『キッスは雛にして』『ピーターパンの冒険』がある。

――FFでは初ということですが。

「話の雰囲気をつかませていただきました」

――3話を演出することになったきっかけは？

「もともとシリーズ物ってりんさんが立っていましたから、細かなチェックはしていただきましたが、**お仕事で苦労などした点などはありません。**」

――そうですね、一本のシリーズという全体の中で、3話だけりんさんの世界と違和感が出てしまうということがないように、ということろに一番気を使いました。できあがったのを見ても、一応違和感がなくできたんではないかと思ってるんですけど。

――3話はクライマックスにつながる話ですから、その意味でも重要ですよね。

「3話は、それまでの話をまとめてクライマックスに向けて話を盛り上げていくというもの本の作品としても確立するということに気を遣いました。」

――今回のFFという作品全体には、どういう印象をお持ちになっていますか。

「この企画は一年半位前に聞いたんですが、正直いって僕はゲームをちっともやったことがなかったんですよ（笑）。ですから演出というか作業上、やっておかなくてはというこでVHSをやったんですけど、今回はゲームの方とは直接関係せずに、アニメ独自の世界観を構築していくという形になりまして、それはそれで面白いなと思っていました。これまでのFFの作品というよりは、西洋の世界観を和風にアレンジしてみるというそれを東洋風にアレンジしてみるというりんさんの世界観を崩さないようにしていくということが、僕として注意した部分かなと思ってるんですけど。」

――ファンの方々に注目して欲しいという部分はありますか。

「とにかく4話まとめて観て欲しいというのがありますね。もちろん、それぞれの話にはそれぞれの良さがあるわけですが、やっぱりシリーズとして4本つなげて観て初めてFFのビデオの良さが分かるんですよ。僕のやった3話でいうと、個人的には僕はドラマ指向なんですよ。また演出やってキャリアとかはあまりないんですけど（笑）、それでフリッツとミミを生き生きと描きたいというのがあったんです。リナリーをさらわれたフリッツの悔しさとか、勇気のない自分に自己嫌悪するミミとか……そういうのが出せればあと思ってました。まあいろんな制約の中で、それを深く描くというのはすごく無理だったのですが、一応はフリッツの悔しさとかミミの自分に対する情けない気持ちとかは出せたかなって思ってるんですけれど、その辺を観てくれたらと思います。」

金子英俊

美術監督

HIDETOSHI KANEKO

「もう2、3本やれれば何か見えたかもしれない」

プロフィール

FFの不思議な世界観を、背景で見事に表現した美術監督。代表作には「ファイブスター・ストーリーズ」「ロードス島戦記」「アリオン」「巨人ゴーグ」「帝都物語」がある。

――FFではどういうお仕事を。

「美術関係全般をやらせていただきました」

――ゲームの映像化ということで、苦慮した部分などはありましたか。その辺を監督との兼ね合いはいかがでしたか。

「監督のりんさんは結構達文が多い方なんですね（笑）。ただ、その注文はっきりとしているし、おっしゃっていることは難しいんですけれど、仕事はやりやすいといえばやりやすいですね。

うとこ ろもあって、うまくコミュニケーションは取れたと思います。」

――背景は幻想的というよりは全体的にしたというところを狙われた意図はありますか。

「ええ、絵のスタイルとしてはあまり生かせないんですが、設定としては中国南部のイメージとかを結構使いました。」

――お仕事で苦労などした点などはありませんか。

「スタイルとしてはべったり色を塗れないということでしたので、輪郭線がきっちりと出るようにしてもらいました。ですから後ろ側で陰影をつけるというのが、人によって微妙に性格が出るし、面対としてもポスターカラーの上がっていくというのが、ある程度決まっていたので、それで輪郭線を生かしたりとかいうのがやりやすかったですね。」

――お仕事で苦労などした点などはありませんか。

「スタイルとしてはべったり色を塗れないということでしたので、輪郭線がきっちりと出るようにしてもらいました。ですから後ろ側で陰影をつけるというのが、人によって微妙に性格が出るし、面対としてもポスターカラーの上がっていくというのが、ある程度決まっていたので、それで輪郭線を生かしたりとかいうのがやりやすかったですね。」

――4本は少なかったですか。

「全体の作業を振り返って、なにか感想などはありますか。」

「最初の方がかなり気合いが入っていたんですよ（笑）。別に後になって気合いが抜けたってけしていないんですけど、やっぱり途中で途ったりしましたし、もう2、3本やるとうまいろいろ見えたんじゃないかなと思いますね（笑）。」

――4本は適当ですか。

「ある程度本数をこなして、スタイルが見えかかったころに終わっちゃいましたから（笑）。」

――ファンの方に観て欲しい点などは。

「そうですね、特にここをというところはないですね。強いていえば全体ですかね。4本をトータル的に観てほしいですね。」

Staff Interview Respective Final Fantasy

スタッフ インタビュー
それぞれのファイナルファンタジー

兼森義則

YOSHINORI KANAMORI

キャラクターデザイン
総作画監督

プロフィール

キャラクターデザインを始め原画、作画監督をこなすマッドハウス所属のアニメーター。代表作には「熱血最強ゴウザウラー」「YAWARA！」「銀河英雄伝説」「X電車でいこう」などがある。

――FFではどういうお仕事を。

「1話と3話と4話の作画監督をやらせていただきました。それとキャラクターを多少というところです。

作画的でおそく今、作業を振り返ってみていかがですか。

「全面担当からりんさんがおっしゃっていた『兼速』というイメージは、結構取り込めたんじゃないかなと思っています。まあ数を言えば、もっとその印象を強めにしたかったし、作画的にももっと出して欲しかったかな、とは思います。

――デザインという作業の中で、苦労なさったお話などはありますか。

「キャラクター上げの作業自体では、特に苦労したというのはないですね。ただ、僕自身この作品と同時期に他の仕事が重なって、実際に作画の仕事に参加できなかったのが、残念というか悔しいですね。

――FFのどんなところをファンの方に観て欲しいですか。

「ゲームの世界とは異なる印象もあると思いますが、気持ちを新たにして楽しんで欲しいですね」

桜井邦彦

KUNIHIKO SAKURAI

キャラクターデザイン
作画監督

プロフィール

マッドハウス所属のアニメーター。FFではサブキャラクターのデザインを手掛けている。代表作には「ゴキブリたちの賛歌」「YAWARA！」「お酒落子僧は花マルっ」「キッスは眉にして」がある。

――FFではどういうお仕事を。

「一話と3話の作画監督をやらせていただきました。それとキャラクターを多少というところです。

――キャラクターはどのあたりをおやりになったんですか。

「兼森さんが作られたベースをもとに、メインキャラの清書と、サブキャラのデザインをやりました」

――作業的に苦労なさったところとかはありますか。

「これは特に背景の問題なんですが、アメコミが持っているような表現、線で表現するにはうまくいかないということで、レイアウトの段階での線の処理に、かなり気を使いました」

――どのあたりをファンの方に観ていただきたいですか。

「やっぱり、一つのシリーズですから、4本観ていただきたいなというのはあります。一通りまとめてみてFFにもういう解釈もあるんだなと笑。寛大な気持ちで観てほしいなと思います」

田崎 聡

SATOSHI TAZAKI

作画監督
原画

プロフィール

マッドハウス所属のアニメーター。代表作に「ミスター味っ子」「ミラクルジャイアンツ童夢くん」「ロードス島戦記」「YAWARA！」がありがれる。

――FFではどういうお仕事を。

「1話の原画と4話の作画監督です」

――4話の作画は大変だったと思いますが。

「うーん大変でしたけど、原画のお仕事がよりもったような感じですね笑。僕は凄まをせてもらったような感じですね笑」

――お仕事を終えての感想というのは。

「やっと終わったというのがまず最初ですね笑。それから4話は、それまでのオオとは雰囲気がまるっきり変わってしまう話でしたので、設定なども作りなおしたりなどの作業でその辺の整理などが大変でした。ただ原画の方には懐かしのある面を見山福さんでいましたから、僕は助けてもらっていたようなものなんです。そこまでやらなくてもいいんですけどね笑」

――ファンに観てもらいたい点などは。

「まずですね4話までは、ほぼラリと無台が変わりますし、なにかと細かな絵と登場しますし、デスギャンスとかとバクとかしっくりと思せるシーンとかはとくにたくさんの人数のシーンが多いので、その辺を細かく観てほしいですね」

神田直人

NAOTO KANDA

助監督

プロフィール

助監督としてさまざまな面からりん氏をサポートしたマッドハウスの演出家。代表作としては「YAWARA！」「風の中の少女 金髪のジェニー」があげられる。

――FFではどういうお仕事を。

「1話、2話、4話と3やらせていただきまして、一応『言でいえば、りんさんの補佐ということになります」

――補佐というのは。

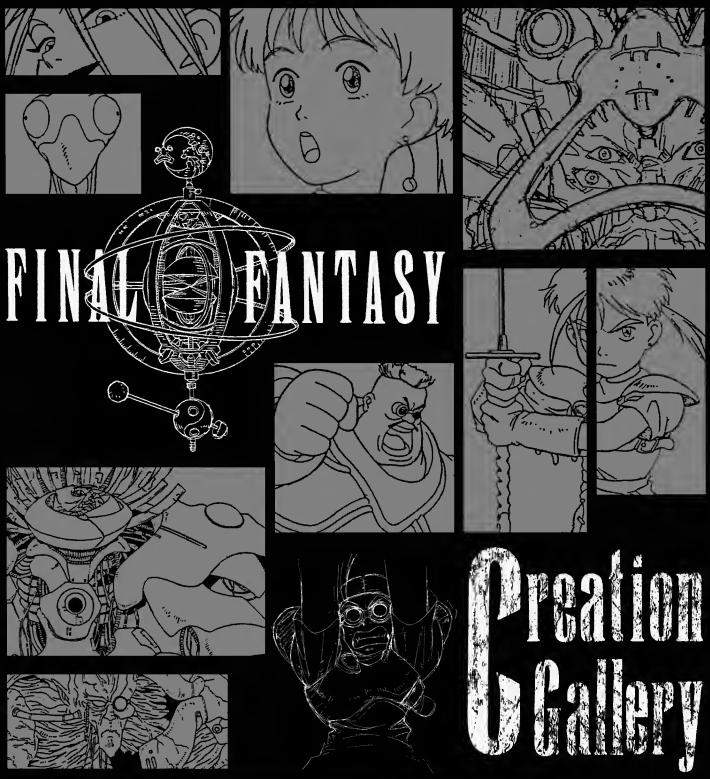
「そうですね、りんさんの意向に沿って作品を固めますでいくという感じですかね。結構難しい立場だったんですよ、どちらかというとメインの仕事は後影出したかったです」

――お仕事で苦労なさったところとかはありますか。

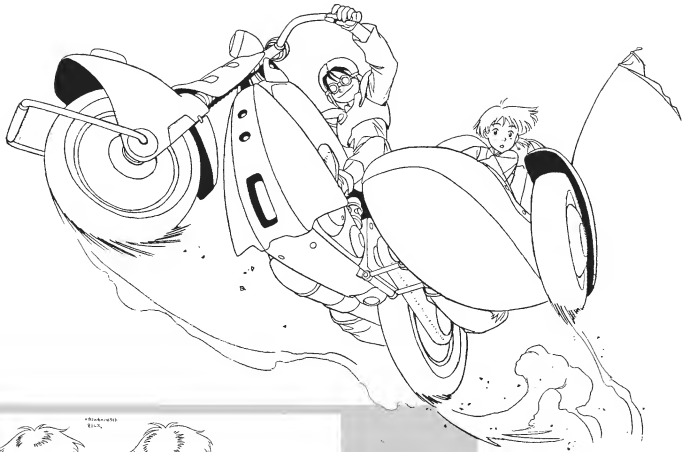
「結構しんどかったですね笑。まあ、りんさんの要求が高いものだったから、そういう意味で苦労しましたけれど、やって楽しかったですよ」

――ファンに観てもらいたい点は。

「そうですね、ゲームの世界観そのものを期待されると、ちょっと違うかなというところになると思うんですが、ある程度ゲームを意識しない目で観てもらえれば、この作品の良さが伝わってもらえますし、楽しんでいただけると思います」

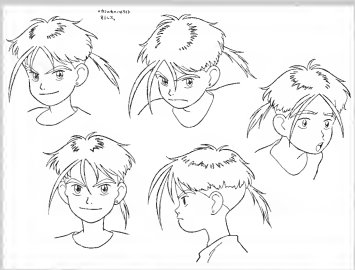


ファイナル
ファンタジー
クリエイション
ギャラリー

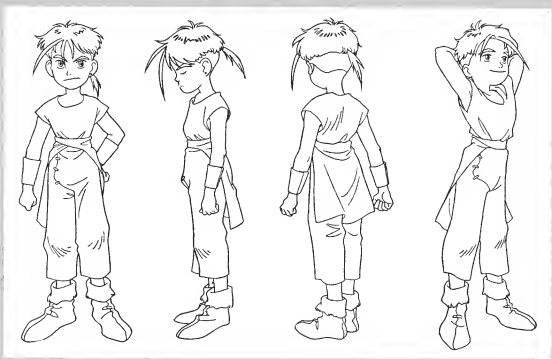


隣にリナリーを乗せて疾走するブリッツのサイド・カー。その小さな身体からは、想像もできないようなライディング・テクニックを持つブリッツの“愛車”である。

この作品で唯一登場する現代的な機械だが、そのデザイン、構造などは独特の感性が取り入れられており、東洋的なOAVファイナル・ファンタジーの世界の中でも違和感なく存在している。

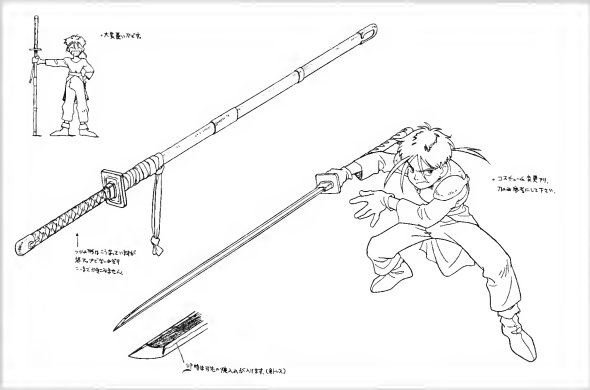


本編の主人公で村のガキ大将的存在の少年、単純明快、猪突猛進、後先考えずにつっぱしるという性格をしている。このためまわりに迷惑をかけることも度々ある。



リナリーたちを追って、風の神殿へ向かうブリッツ、サイド・カーを乗り回し、大刀痛千代丸をなりふりかまわず振り回すといった行動パターンを、みずから知ってか知らずか、動きやすいコスチュームを身にまとう。また、独特の髪型がキャラクターの個性を引き立てている。

菊千代



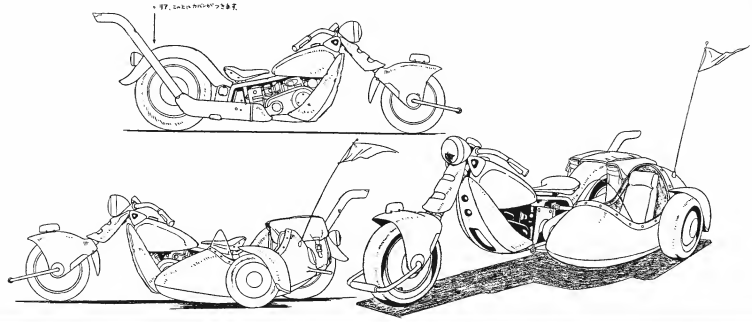
ブリッツ愛用の大刀。自分の身長よりも長いこの刀を、彼は自由自在に使いこなす。

その切れ味は抜群で、巨大なモンスターも一刀両断、デスギュノス軍と戦うブリッツの最大の武器である。

幼なじみのリナリーを心配して後を追ったために、デスギュノスとの戦いに巻き込まれたブリッツ。彼にとってはクリスタルとか世界の危機ということよりも、リナリーを危険から守り抜くということのほうが、はるかに重要なことのようだ。

マシンを駆り
大刀を振る正義の従者

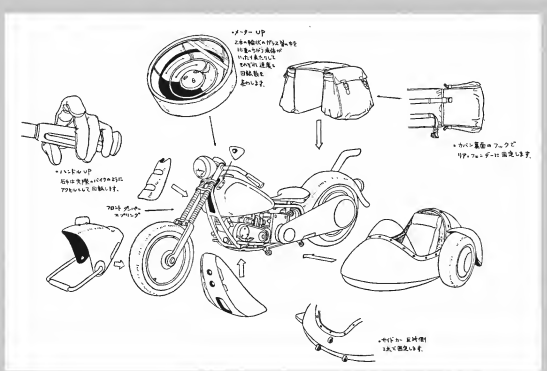
ブリッツ BRETTZ

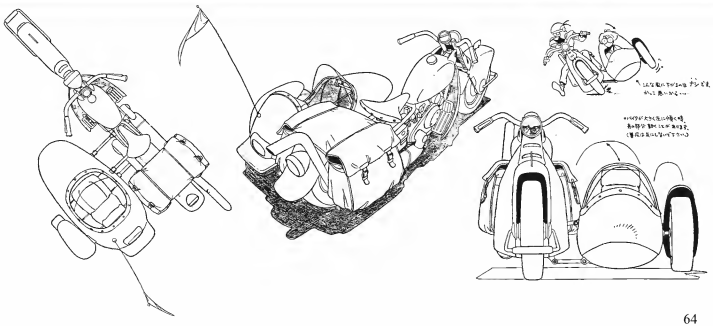


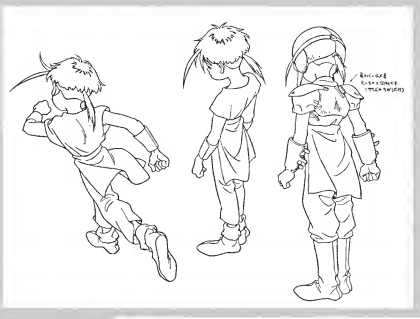
サイド・カー

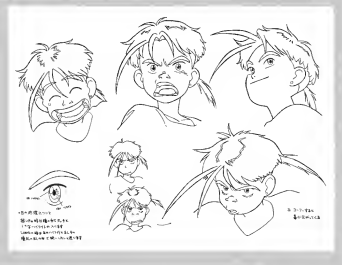
ブリッツの“足”ともいうべきサイド・カー。どんな悪路ももものともせずに疾走する。かなり頑丈に作られているようで、魔の谷の砂嵐やルージュ・アイランドでの大立ち回りでも壊れることはなかった。

リアにバックをふたつ付けており、中に色々なものを詰め込めるようになっている。また、愛刀菊千代丸の装備も可能だ。

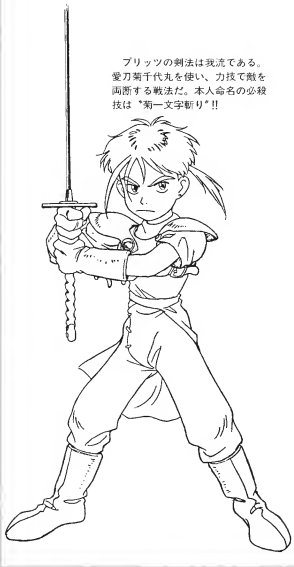






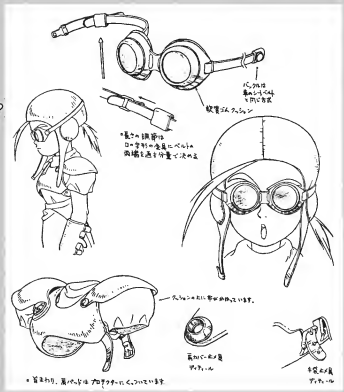


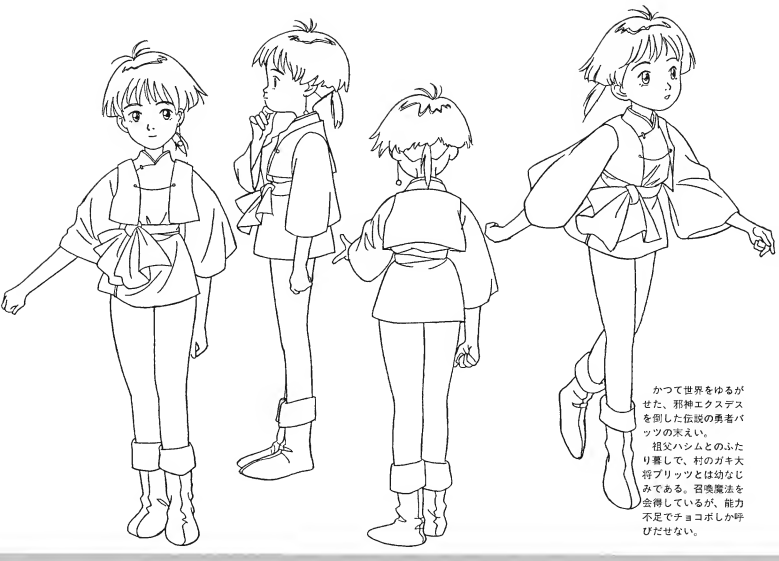
ハシムじいさんいわく「お調子ものの乱暴もの」のブリッツ。リナリーは彼をかばうが、その要素は充分に見受けられる。しかし、リナリーを守る勇気だけは誰にも負けないものを持っている。



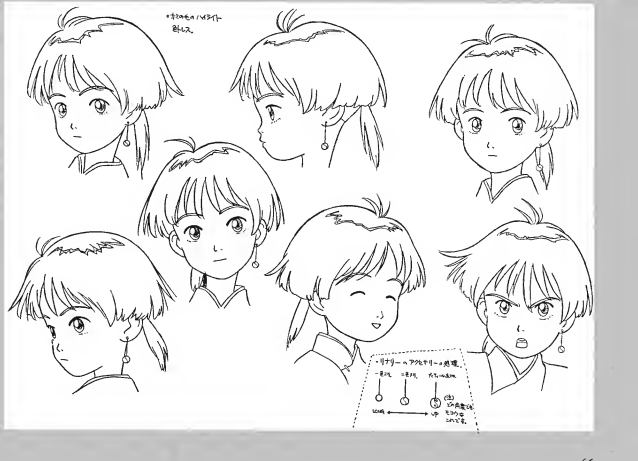
ブリッツの剣法は我流である。愛刀菊千代丸を使い、力技で敵を両断する戦法だ。本人命名の必殺技は“菊一文字斬り”!!

ヘルメット、ゴーグルに手甲、そして皮製の鎧といった装備でサイド・カーにまたがるブリッツ。やはり動きやすさを優先させて比較的軽装になっている。

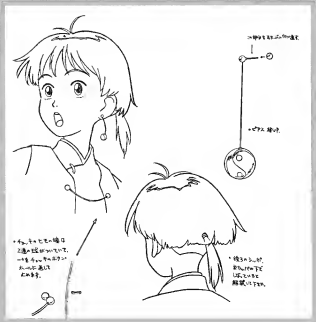




かつて世界をゆるがせた、邪神エクスデスを倒した伝説の勇者バッツの末えい。
祖父ハシムとのふたり暮しで、村のガキ大将ブリッツとは幼なじみである。召喚魔法を会得しているが、能力不足でチョコボしか呼びだせない。



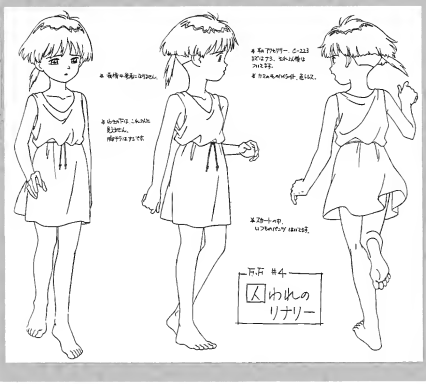
伝説の勇者の子孫という己の運命にさからうことなく、風のクリスタルを守るためにデスギュノス軍に挑む健気な少女リナリー。使える召喚魔法はチョコボだけだが、持ち前の明るさと芯の強さで立ち向かう。



風の神殿へと向かったリナリーが、その方向を知るために森の中で使用したピアス。一見ダウジングのようにも見えるが、精霊の力を借りた魔法の一種である。

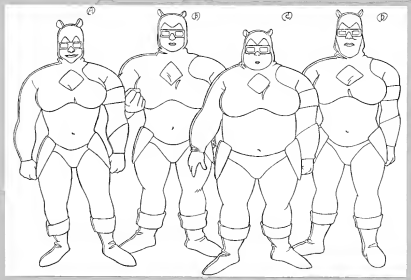
デスギュノス軍が狙うクリスタル。「風」「水」「火」「地」の4種類があり、タイクーン、ウォルス、カルナック、イストリーの4国がそれぞれ守護していた。

風の神殿で、体内に入り込んだ風のクリスタルのせいで、おしりがホタルのように光るようになったリナリー。年頃（？）の女の子らしい恥らいを見せるシーンも度々ある、魅力あふれた開放的なヒロインである。



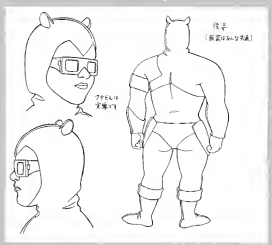
伝説の勇者バッツの血をひく
魔導をこころえた少女

リナリー
LINARY



マッチョガ

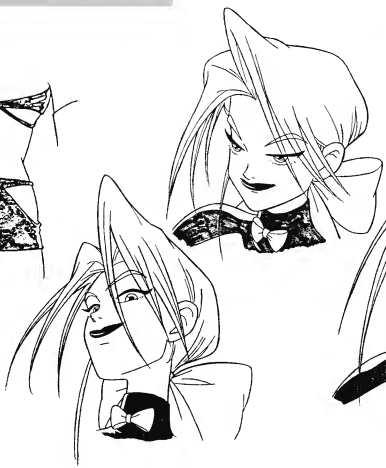
ルージュの配下で、忠実に任務をこなすマッチョ・ガールズ。そろいのコスチュームに身を包み、甲高い声をあげながらプリンプリン号やルージュ・アイランドの中で行動する。体格のわりには器用な連中で、さまざまな仕事をしている。

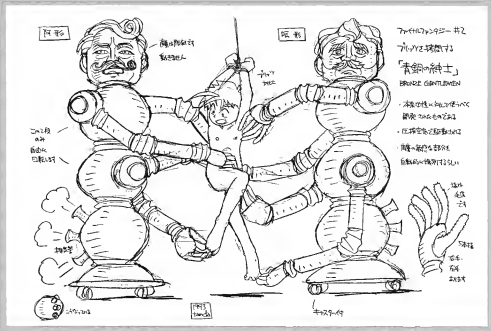


飛空艇プリンプリン号で世界を駆る女海賊ルージュ。お宝が大好きで、人が欲しがるものならなんでも手に入れたがる性格だ。

最近の不景気でしかたなく盗賊まがいの裏仕事までしており、サイド・カーを狙ってブリッツとリナリーをおそう。だが、それがきっかけでデスギュノス軍との戦いに巻き込まれることになる。

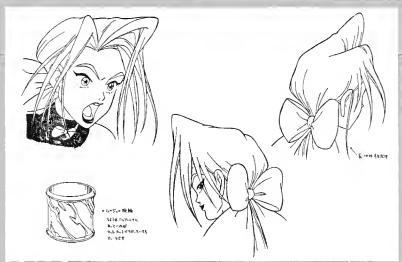
"熟れた"女性であるルージュは、海賊という設定ではあるが非常に大胆なコスチューム（ボディコン？）に身を包んでいる。





描いたブリッツから、風のクリスタルの所在を聞きだすために使用した拷問機器。2体で組になっている。

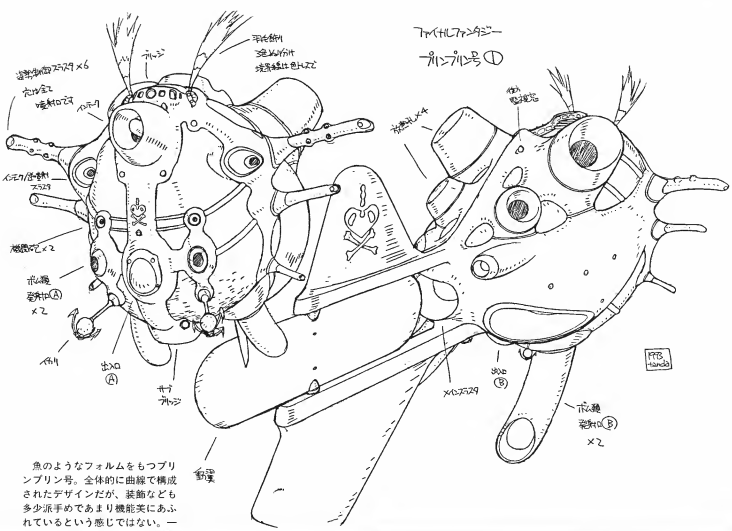
大好きなお宝を手に入れるためなら、なんだってするルージュ。タイクーンのお宝を報酬にもらうため、ブリッツとリナリーに協力していく。



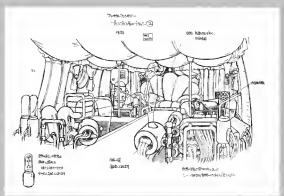
R OUGE

飛空艇を操ってお宝を狙う大空の女豹

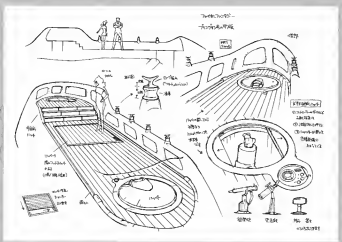
ルージュ

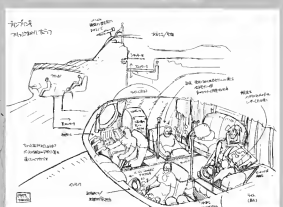


魚のようなフォルムをもつプリンプリン号。全体的に曲線で構成されたデザインだが、装飾なども多少派手めであまり機能美にあふれているという感じではない。一応、武器も装備されており海賊艇の体裁はととのっている。



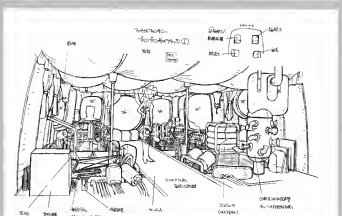
プリンプリン号の甲板には、ルージュが船内からおでましになるときに使用するエレベーターや、機関砲、望遠鏡などが装備されている。

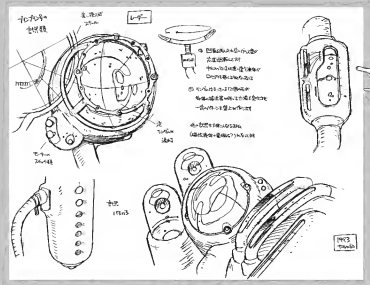


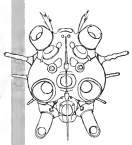


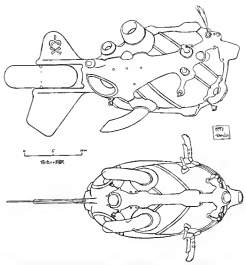
ブリッジには艦長であるルージュの他に、操舵士、副操舵士、航法士、副長の4名が常駐している。

ルージュはここから命令をだし、目指すお宝を狙うのである。





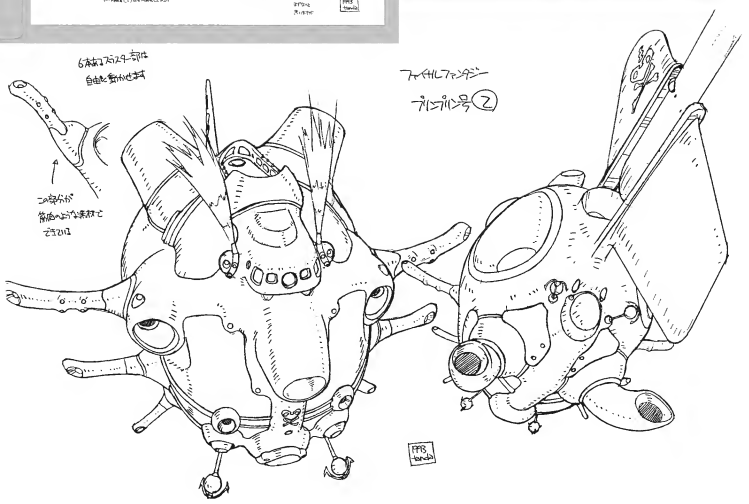




プリンプリン号

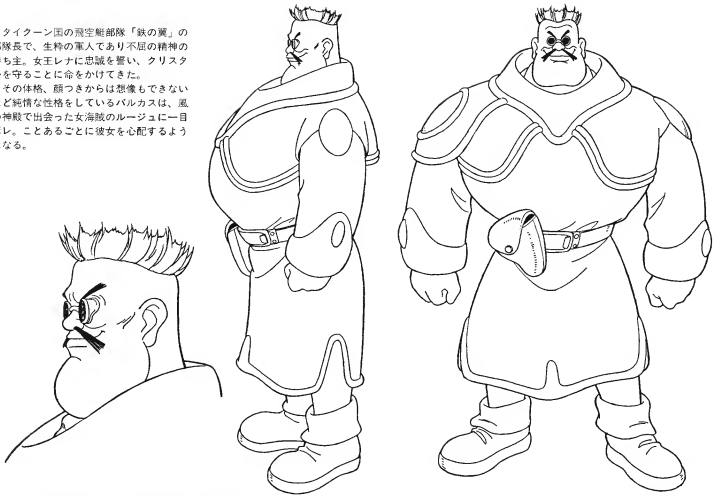
飛空艇海賊ルージュの、仕事道具ともいうべきプリンプリン号。ピンクの機体にドクロの海賊マークをたすさえたこの船は、艦長ルージュの欲するお宝を求め本拠地ルージュ・アイランドから飛び立ち世界各地をかけまわっている。

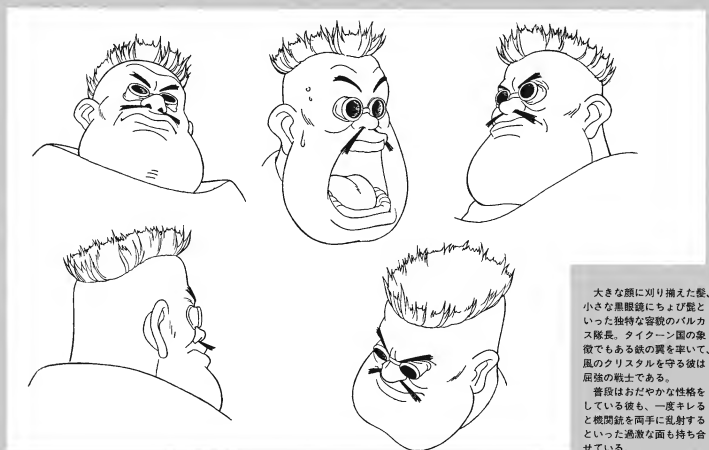
大空を駆けるその勇姿は、ルージュの権威の象徴でもある。



タイクーン国の飛空艇部隊「鉄の翼」の部隊長で、生粋の軍人であり不屈の精神の持ち主。女王レナに忠誠を誓い、クリスタルを守ることに命をかけてきた。

その体格、顔つきからは想像もできないほど純情な性格をしているバルカスは、風の神殿で出会った女海賊のルージュに一目ボレ。ことあるごとに彼女を心配するようになる。





大きな顔に刈り揃えた髪、小さな黒眼鏡にちょび髭といった独特な容貌のバルカス隊長。タイクーン国の象徴でもある鉄の翼を率いて、風のクリスタルを守る彼は屈強の戦士である。

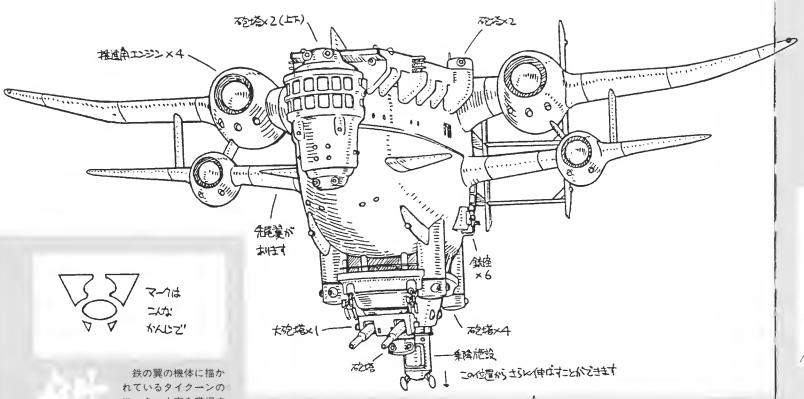
普段はおだやかな性格をしている彼も、一度キレると機関銃を両手に乱射するといった過激な面も持ち合せている。

テスキュノスとの戦いに勝利し、見事クリスタルを奪還した彼は、名誉あるタイクーンの軍人という身分を捨てて、一旦ボレしたルージュのもとへと仕えるようになる。ドクロマークのついた海賊衣裳に身を包んだバルカスは、さしずめマッチョ・ボーイといった感じであろう。

タイクーンの力の象徴
鉄の翼を率いる鋼の漢

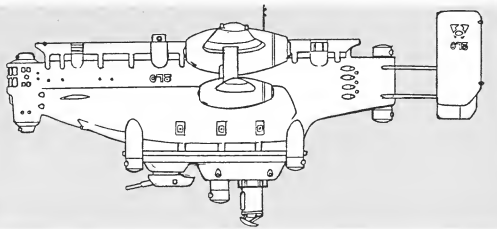
バルカス
VALKUS

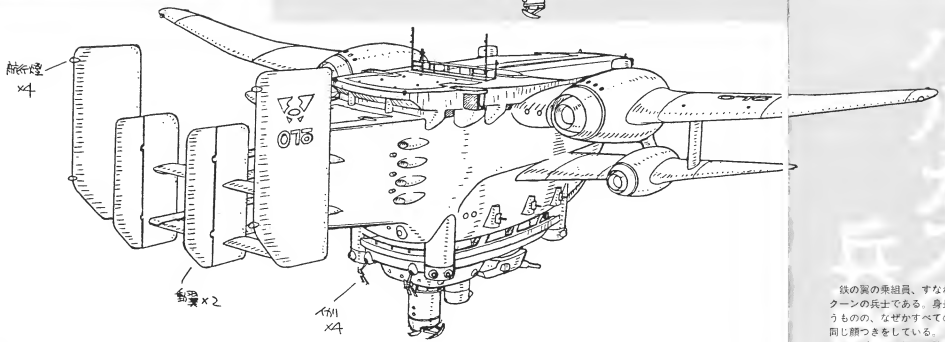
鉄の翼



鉄の翼の機体に描かれているタイクーンのマーク。大空を掌握する鉄の翼のシンボルマークである。

タイクーン国の空の守りをかためる飛空艇がこの鉄の翼である。ルージュのプリンプリン号にくらべ、比較的直線的にデザインされているこの機体は、大きな翼を中心に多数の大砲や戦闘機を収納。まさに空の要塞といった姿をしている。



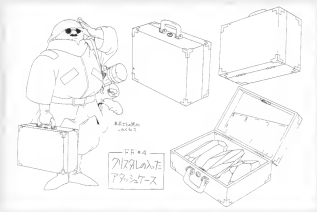


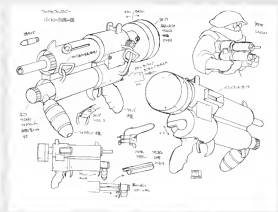
ガ

鉄の翼において、バルカスの忠実なる副官の任についていたのがこのガッシュである。

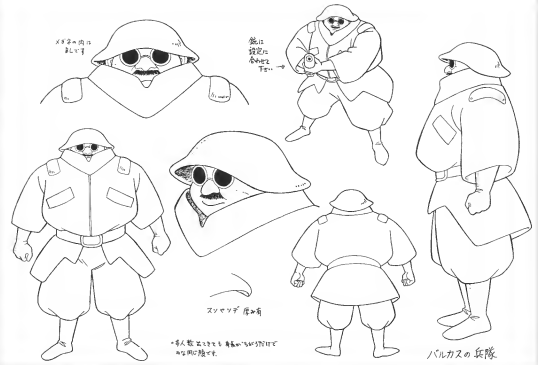
隊長の信頼厚き彼は、バルカスが不在のとき、鉄の翼をまかされたこともあった。きっとバルカスのあとの隊長には彼が昇進したのだろう。

バルカス兵



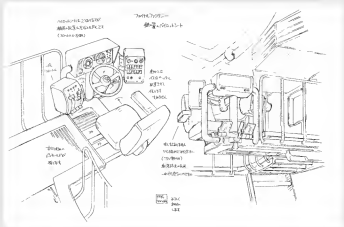


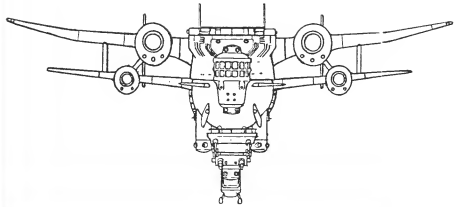
タイクーンの兵士たちが使用していた機関銃。現在のサブ・マシンガンのようなフォルムをもっており、隊長のバルカス自身も使用していた。何発くらいの弾が撃てるのかは不明。



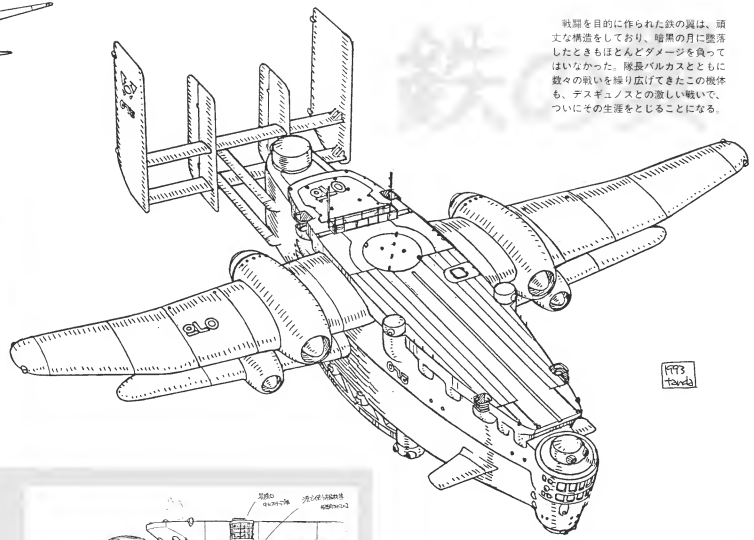
鉄の翼の乗組員、すなわちタイクーンの兵士である。身長こそ違うものの、なぜかすべての兵士が同じ顔つきをしている。

デスギュノス軍との戦闘では戦闘機に乗り込み、タイクーン軍人の勇猛さをみせつけた。

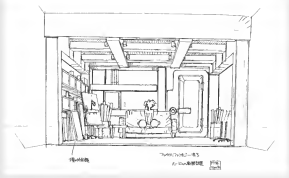


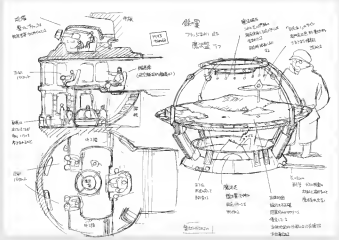


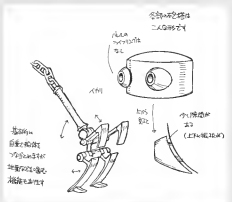
戦闘を目的に作られた鉄の翼は、頑丈な構造をしており、暗黒の月に墜落したときもほとんどダメージを負ってはいなかった。隊長バルカスとともに数々の戦いを繰り広げてきたこの機体も、デスギュノスとの激しい戦いで、ついにその生涯をとじることになる。



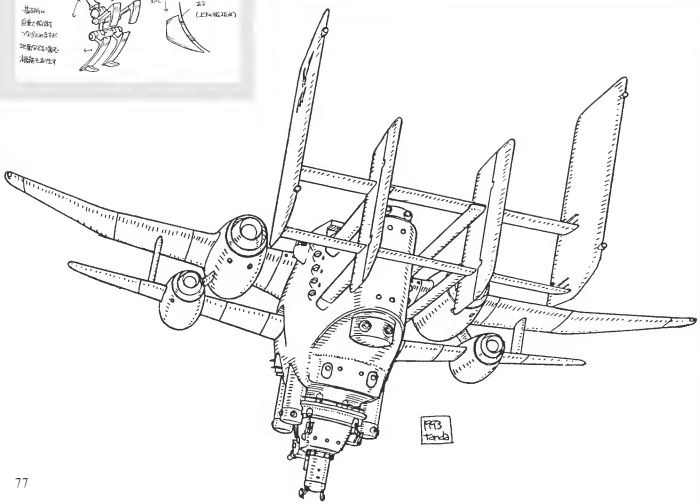
大型船である鉄の翼の内部には、ブリッジ以外にも乗組員の生活の場を始めとして資料室などさまざまな部屋や、各種の変わったメカニズムが存在している。

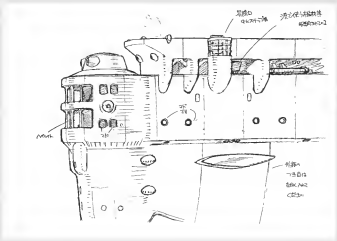


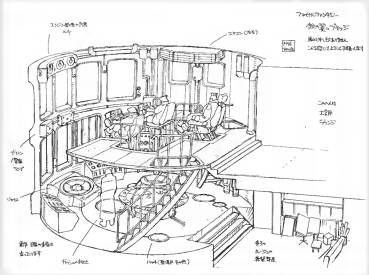


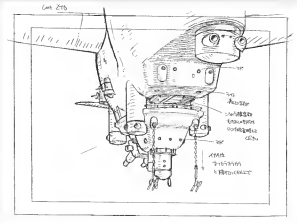


停泊するときには機体からイカリを下ろし、それを地上に固定させて空中に停止する。機体が特異な形をしているため地上に降りることはめったにない。





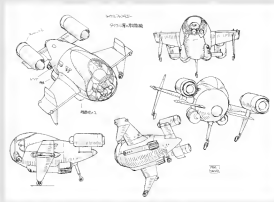




機体の下面に装備されている鉄の翼の主砲。砲塔は回転式になっており、360度すべての方向に発射が可能だ。また、その威力はかなりのものをもっている。

機体の前面にもうけられた鉄の翼のブリッジは、二階建て構造になっている。指揮をとる艦長と操舵士、航法士が上、副官やその他の乗組員が下となっている。

LENNA
レナ
タイクーンを治める静かなる女王

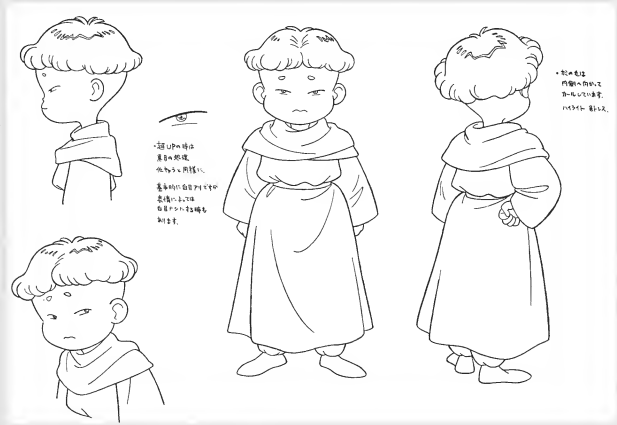


鉄の翼やタイクーン城の遠衛につ いている戦闘機。ひとり乗りの小型機で、デスギョノス軍の戦闘機とドッグファイトを展開する。

風のクリスタルを守護する、タイクーン国の若き女王。風のクリスタルに起こりかけた異変を感じ、鉄の翼を調査に向かわせた。物静かで清楚な女性だが、女王たる威厳も兼ね備えた人物である。

かつての伝説の勇者のひとりであるシドの孫。シドの優秀な頭脳を奪いにきたラーデビルによって命を落とす。

ミドは殺害された当時の少年の姿のまま霊体となって現れ、クリスタルを守ろうとするブリッツたちに協力する。



「ぼく霊体ですから……」がロぐせのミド。見かけ通り少年のような仕草をみせることもあるか、祖父の素質をついで非常に優秀な頭脳をもちあわせ、大人顔負けの冷静な判断を下すことも多々ある。ブリッツとはケンカ仲間的な意味合いをもつキャラクターで、ログンカが絶えることはない。しかし、双方ともお互いを認めている。

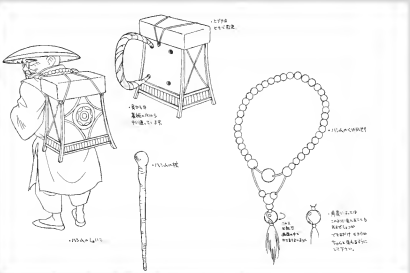
MID
ミド
祖父の仇を晴らす霊体の少年

風を読み、世界を覆う黒い影の正体を探る青魔導士。タイクーンの守護神である飛竜の使用には賛同しかねていたものの、リナリーの決意に負け許可する。

女王レナの側につき、さまざまな助言を与えている宮廷魔導士。クリスタルに迫る危機を最初に感じとった人物でもある。

敵の攻撃を分析する能力をもつ青魔導士だからこそ多数の経験から危機を察知したのであろう。

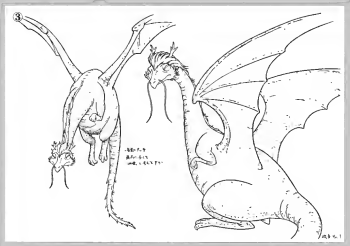
ハシムが背負っていたしょいこと首かざり。首かざりについている模様は、リナリーのピアスと同じものである。



リナリーの祖父ということで、彼も伝説の勇者バッツの血を引いている人物となる。タイクーンの青魔導士と同じように、クリスタルに迫る危機を感じとった彼は、風の神殿へと向かった。

リナリーには非常にやさしく常に助言を与える彼も、ブリッツに関しては厳しい態度を取っている。

M モンスター MONSTER

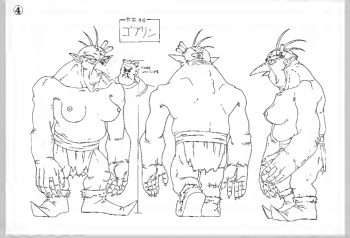


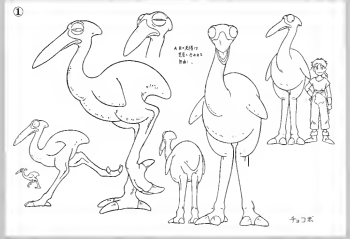
③成獣となった飛竜の姿。その大きさは鉄の翼をもはるかにしのぐものであり、敵の本拠地である"黒い月"へもひとっ飛びである。ただし、巨大化していられる時間には限りがあるようで、ひとたびミニドラゴンの状態に戻ってしまうと、しばらく力を溜めなければならない。

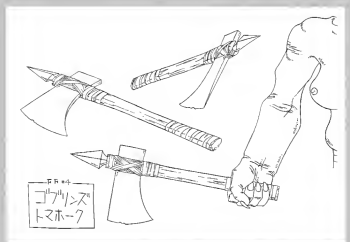
④黒い月で"宇宙神デスギュノス"を崇め、その復活のためにラーデビルに仕えているモンスター。
　ゲームではかなり一般的なモンスターだが、女性のような胸、ゴリラのような身体つき、鳥のようなくちばしと、この作品では一風変わったデザインに仕上げられている。

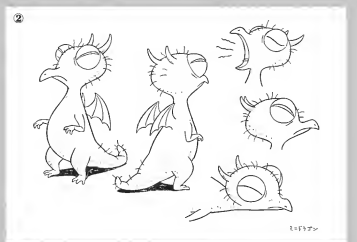
①リナリーが召喚魔法によって呼びだすことができる唯一のモンスターが、このチョコボである。チョコボは一般的に人が乗って移動するために使われるモンスターで、長い足を駆使して大地を疾走する。相手を攻撃する力はあまりなく、戦闘には不向きだ。

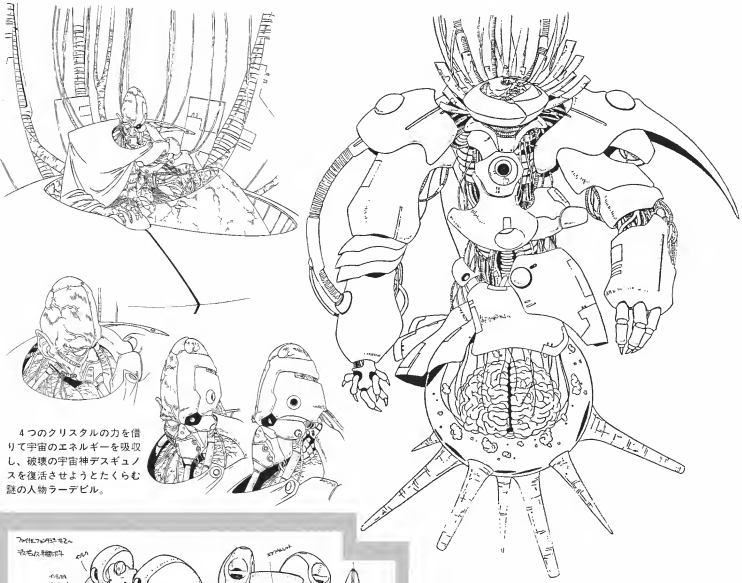
②リナリーによって目覚めさせられたタイクーンの守護神である飛竜。通常はこのミニドラゴンの状態になっているが、一度力を放出すると巨大化して成獣となる。
　とぼけた表情と仕草はプリッツの神経を逆なでするが、リナリーにはよくなついている。







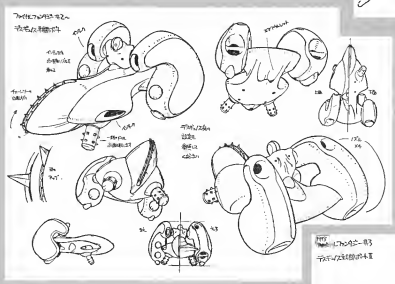




4つのクリスタルの力を借りて宇宙のエネルギーを吸収し、破壊の宇宙神デスギュノスを復活させようとたくらむ謎の人物ラーデビル。

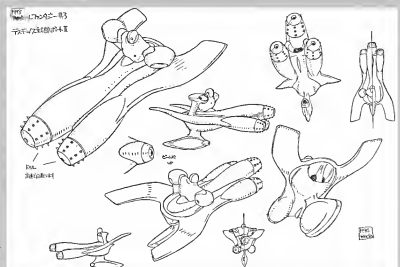
巨大なロボットのようなメカの最上部に本体をおくラーデビルは、ロボット兵士や戦闘ボートを使って世界に散らばるクリスタルを奪って集めようとする。

身体の下部に入っている巨大な脳は、ミドの祖父であるシドのもので、クリスタル制御の秘密を知るためにラーデビルがシドの死後に手に入れたものである。

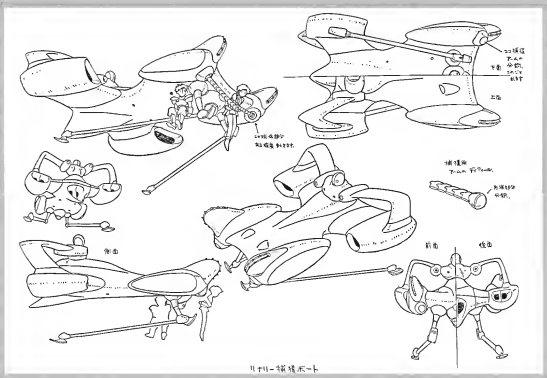


デスギュノス軍が使用する戦闘ボート。先端にチェーンソーがついているタイプで、体当たりで相手を切り裂くという戦法も使用する。

戦闘ボート

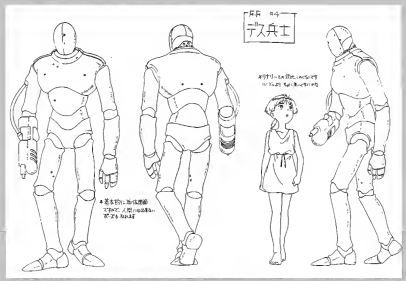


先端に3連のドリルが装備されたタイプの戦闘ボート。ビーム砲での射撃の他に、ドリルで障害を粉砕するといった特殊攻撃も可能である。



飛竜を目覚めさせようと飛竜の塔に侵入したリナリーを捕獲するために、デスギュノス軍が使用した特殊な戦闘ボート。機体前面に捕獲用のアームと攻撃用のチェーンソーを装備している。

捕獲ボート



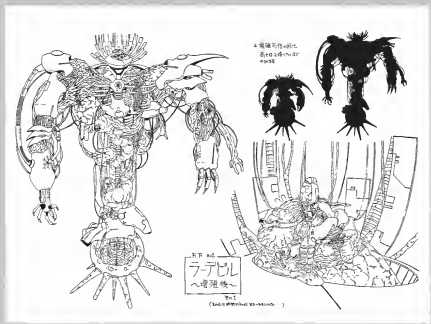
ラーデビルに仕えるデスギュノス軍のロボット兵士。ラーデビルとは独自の言語で交信し、シドギュノスや戦闘ボートに乗り込み戦闘を行う。また、右腕にはビーム砲を装備している。

デス兵士

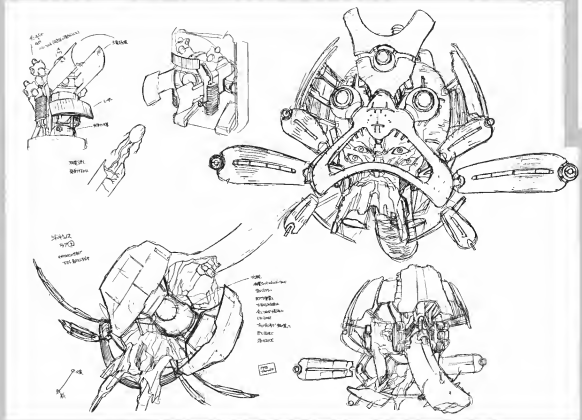
クリスタルを奪い
暗黒の神の復活を企む

R-DEVIL ラーデビル

リナリーの召喚魔法によって一時は倒されたかのように見えたラーデビル。しかし半身を失っても、まだ彼の命が尽きることはなかった。ほろほろになりながらも己の野望を遂成するために動きだすラーデビルだが、最後はブリッツの剣の前にその野望もついえた。



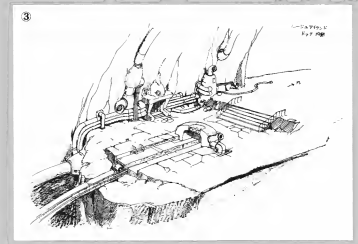
宇宙のエネルギーを吸収し、デスギュノスとなった彼の身体は異形のものへと変貌をとげ、クリスタルの奪還にやってきたブリッツたちを攻撃してくる。

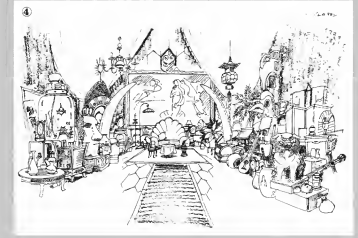


シドギュ

デスギュノス軍が使用する巨大戦艦。多数の戦闘ポートを発進させ、世界各国からクリスタルを奪い取る。また、この戦艦は宇宙のエネルギーを集めるパーツのひとつになっており、デスギュノス復活の儀式にも一役買っている。

ART アート クリエイション CREATION





④ルージュの私室。豪華な家具を中心に、これまで彼女が集めたお宝が、ところせましと飾られている。ルージュにとってはルージュ・アイランドで一番大切な部屋である。

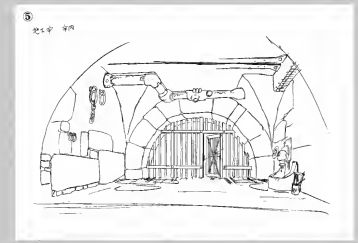
⑤捕らえられたブリッツとバルカスが入れられていた牢獄。リナリーはクリスタルの所在を聞きだすために、ふたりとは別にルージュのもとに連れていかれていた。

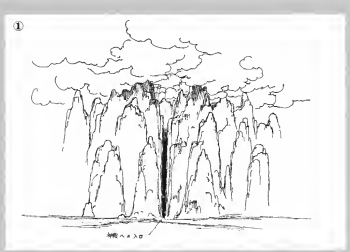
⑥ルージュ・アイランドで一番危険な場所がこの弾薬庫である。ブリンブリン号の武器を始めとして、各種弾薬や火薬が大量に保管されているところである。

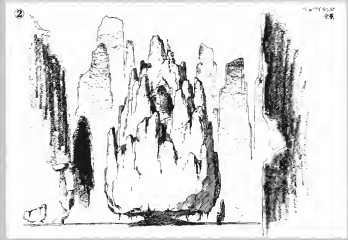
①風の神殿の入り口は、龍の谷と呼ばれる砂嵐が吹き荒れる難所となっている。神殿へ入るためには謎を解き明かし、砂嵐を止めなければならない。

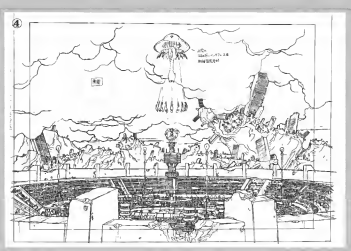
②飛空艇海賊ルージュが本拠地としているのがこのルージュ・アイランドである。巨大な岩山をくりぬいて作られたこの隠れ家の内部は、非常に広く、迷路のようになっている。

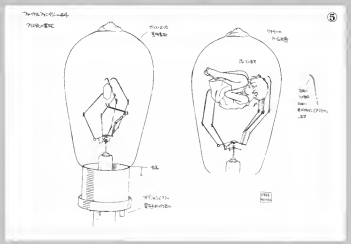
③ルージュ・アイランドのドック付近。ブリンブリン号が停泊する場所である。逃げ出したブリッツがサイド・カーで大立ち回りを演じた場所でもある。

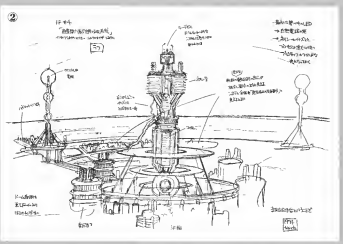


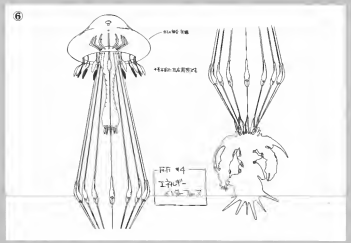


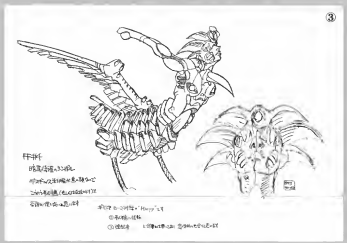


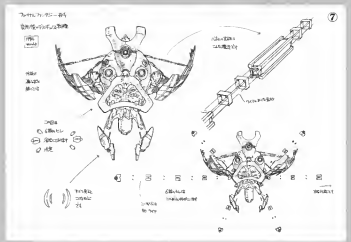












④遊星間力素同調吸収系統システムの全体図。

⑤クリスタルの力を遊星間力素同調吸収系統システムに転送する、電球のような装置。

⑥巨大なクラゲのような遊星間力素同調吸収系統システムのエネルギーインターフェイス・ユニット。

⑦変形して遊星間力素同調吸収系統システムの部品のひとつとなったデスギュノス戦艦。

①デスギュノス車の本拠地である黒い月の地表。破壊された近代都市というイメージがある。

②宇宙のエネルギーを集める遊星間力素同調吸収系統システム。中央上部にラーデビルがいる。

③半人半鳥のモンスターの姿を型取っている、黒い月のイメージシンボル。

ファイナル
ファンタジー
オフィシャル
レポート

世界【THE WORLD】

世界の理をつかさどる四つの輝き。それはこの星の営みを滞りなくおこなうもの。それは大いなる力を秘め、地に、水に、火に、風に、そのかけらを分け与える。

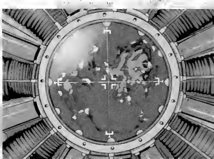
◐惑星R◑

この星は双子の衛星を従えている。双子とは言っても、そのふたつの月の様相はまったく異なっている。

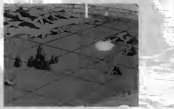
一方の月は、あたかも気体ばかりで構成される惑星のように大きな縞模様があり、大きさも（おそらくは質量も）惑星Rと同等か、あるいはそれ以上のものを持っていると見受けられる。もしそうであれば、この月と惑星Rは連星のように互いの重力中心を公転しあっていることになるのだが、ストーリー中にそれを明言する人物がいないためなんとも言えない。（連星形状なら日食がひんぱんに起こるはずだが……。）

しかしこの惑星Rの歴史が、その黎明期から連綿と続いてきたものであるという確証もない。また現在の地形自体が、別次元の星と合体してできたという伝承がある限り、それがなんらかの事実を内包して現在に至っていることを考えれば、この星の特殊性もある程度は納得できるだろう。（後述する各種の伝承によれば、それはほんの二〜三〇〇年前の事らしい。）

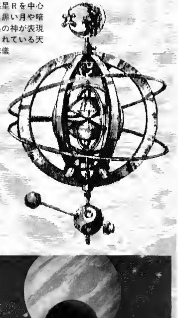
ことに古くから伝わる天球儀を見れば、この星のいわゆる現代人とは別種の文明を築いてきた人々（あるいは高度な知識を所有、または保護している層）は、かなりの天文知識を持っていると考えられる。したがって、星の合体説を初めとする各種の伝承については、信頼できるものと考えてよいだろう。



デスギュノス戦艦のレーダーに映しだされる惑星Rの大陸図



鉄の翼の魔法盤に映るルージュ・アイランドの位置



惑星Rを中心に黒い月や暗黒の神が表現されている天球儀

惑星Rの双子衛星のひとつ、黒い月に敵の本拠地がある

風のクリスタルが安置されている風の神殿

◐黒い月◑

もう一方の月は、常に暗く、黒い月と呼ばれている。あるいはこの月が前述の重力中心かもしれないが、それもまた定かでない。ただし黒い月へ渡航した際の状況を見れば、惑星Rの大気圏は衛星の領域まで途切れることなく形成されており、黒い月においても気圧などに関して、ほとんど変化がないように見受けられる。なぜなら月への渡航に使われた飛空艇の気密性が、それほど高いとはどうしても思えないからだ。ということは黒い月を中心として、もうひとつの月との間に、ヒョウタンのような形の大気層が形成されている可能性がある。

しかし、この黒い月は常に暗黒に染まっているのだから、双方の天体に大気の対流があるとは考えられない。また、この月の地表から上空を見上げた場合も、暗雲以外ほとんど目視できないことから、この星の大気組成は、母星である惑星Rとはかなり異なるものなのかもしれない。だとすれば、この黒い月と惑星Rは別の場所で誕生したということも考えられるわけだ。

ところで、黒い月には建物の残骸らしき遺跡が数多く残されているが、これはこの星にかつて、高度な文明が繁栄していたことを示唆している。詳しく見ると、惑星Rに現存するものと同じ原理で動くと思われる乗り物の残骸や、それらの交通のために作られたとしか思えない施設の廃虚などもあり、不審な点を指摘すればキリがない。

もしこれらのテクノロジーが同根のものだとすれば、かつて惑星Rからこの星への渡航がかなりひんぱんに行われていたことになる。極端な仮説を立てれば、どちらかが植民星であった可能性も否定できない。

また、この星系に君臨しようしたデスギュノス軍は『遊星間力素』なるエネルギーを利用しており、さらに惑星Rの一部住民もその威力について指摘をしている。以上のことから考えても、惑星R及び黒い月、さらには、もうひとつの月も含めた、この星系独特の物理特性や物質を利用した、何らかの技術体系、あるいは文明が存在していたことは明らかで、まさにこれこそが、惑星Rを初めとする数々の謎を解明する鍵となっているのかもしれない。

◆クリスタル◆

地、水、火、風のクリスタルは、この星の自然の調和をはかり、万物を制御していると言われている。このクリスタルの力を取り出すことができれば、ほぼ無尽蔵のエネルギーや効果、効能を手に入れることができるらしい。

クリスタルは、基本的にこの4つの特性に応じて準拠を加減する効果を持っている。つまり、地のクリスタルであれば、地形を増して木々に活力を与えたり、風のクリスタルであれば、気候やそれに含まれる湿度、温度、果ては気候そのものも制御することができるとされ可能だという。水流や流量、水質などを整備し、火のクリスタルであれば、燃料の燃焼効率や温度、炎の経度や密度などを制御することができると言われている。

数百年前のカルナック国は、火のクリスタルの力を取り出すことに成功し、一時期並ぶものないほどの繁栄を手に入れたと言われている。だが、その結果、地下を中心とした国土を著しく荒廃させ、また、そのクリスタルの調和を無視した利用によって、それに続く大混乱の要因のひとつをも作ったと言われている。しかし当時は、他のクリスタルを保有するに留まらず、ならかの形でその悪影響に対抗していたという。

その後、クリスタルは人間側の都合で利用されるということはほとんどなくなり、それまではクリスタル利用法の開発に躍起となっていた各国家も、あるべき姿のクリスタルをそのまま安置、保管し、何人たりとも、私的な動機でクリスタルを利用できないようにしていった。

これは、各国の為官の自制心や自省によるところも大きかったのだが、実際は、当時これらのクリスタルの利用法に関する知識や研究を重ねていた技術者が、その知識の一切合切を封印し、抹消してしまったことが一番の要因であると言われている。また、クリスタルの暴走に端を発した一連の大異変を反省し、クリスタルは能動的な働きかけをしなくとも、充分な恩恵が得られることを理解したのも要因のひとつだと言われている。

◆世界◆

現在の地形は、二千三〇〇年前の大異変により大きな変化と共に絶形だと言われている。また、真偽のほどは定かではないが、現在の地形そのものが、さらに千二〜三〇〇年前の大異変以前のものとも言われている。つまり、千年以上前に分裂した大地が先の異変で再復されたというのである。

これは、伝説にも語られているエクスデスの誕生と関連性とともかく、そのような伝承が存在することは確かだし、当時の地図を参照すれば、顕似の記述も数多く残されており、高空からの測量も行われていたりすることも考慮すると、これらの記述自体を疑うわけにはいかない。さらに、この時期に突然生じた新興国家や、この部地域の生物相の変化なども認められることから少なくとも記述を行ったのではないことだけは確かなようだ。

この世界の生物相が変化したのは、二千三〇〇年前に、それまで存在にかった人間の生物が突然生じたことによる。それは地形の変化と同様に、いわゆるモンスターと呼ばれる種族が変わったり、また例えば、全ての新種が登場したりということさえあったというのである。

例えば、大昔から陸上交通に利用されていた大型の騎乗用鳥類に、飛行可能な種が登場したり、ある種の人間との交感能力を持つ、コウモリに似た羽根と白い体毛の小動物なども出現したと言われている。

この世界にも、かつては多くの亜人種やモンスターが登場しており、その特性者の数は膨大で、旅書も膨大だったと言われている。現在の状況も、基本的にあり変化はないが、かつては人間と敵対する亜人種の個体数はもっと多く、動植物的なモンスターも多く種息していたらしい。

日常的な脅威が減少するのは精神衛生上、非常に好ましいことだが、それが、この世界そのものの変化だとすれば、あり楽観視してばかりもいられないかもしれない。なぜなら、また歪んでこないとも限らないからだ。

伝説【THE LEGEND】

砕け散ったクリスタル。勇者たちを飲み込むはるかな異界への扉。世界の大合一。融合せるは土地ばかりならず。邪悪、友愛、呪詛、信頼、慰謝、そして……。

◐エクスデス◐

おおよそ二〇〇年ほど前、この星を襲った危機は、このエクスデスと名乗る生命体によって引き起こされた。彼はもともとは、とある森の一本の木であったが、そこに世界の邪悪が集まりすぎて人のような形となった。そして究極の力「無」を手に入れようとするが、一旦は封印されてしまったらしい。しかし何十年かの後に復活した彼は、ついに「無」の力を手に入れ、この星を破滅へ導く前に追い込んだのである。エクスデスが初めに「無」の力を手に入れようとしたとき、それを阻止し、彼を封印したのは、クリスタルの導きを受けた四人の戦士たちであったと言われている。

彼ら四戦士は、邪悪の限りを尽くすエクスデスを異世界に封印し相討する。戦士のうちのひとりはそれに反対するが、エクスデスを葬るためにはその方法しかない。やむなくそれを行う彼は、その異世界に封印されたエクスデスを監視することにしたのである。ところが、もともと彼ら四戦士の世界と異世界は同じ世界であり、彼らの時代からおよそ一〇〇〇年ほど前に、ある大事件によって分断されていたのだ。そのため世界のバランスを正そうとする力が働き、さらに異世界側で人工的にクリスタルが利用され始めたため、その働きが加速されてしまった。そして勇者バッツたちは、世界の合一により復活したエクスデスと対決することになるのである。

◐勇者バッツ◐

エクスデスの野望を阻止するために、この物語に登場するタイクーン国王王女レナの祖先と勇者バッツら5人、そして、その冒険に多くの知識提供者と戦略をもたらしたシドとミトだった。

そのメンバーについては、当時のメンバー以外の関係や異世界の勇者たちもいたと言われているもっとも、これらの人々は語り継がれてはいるものの、彼らの武勇伝の中には、それぞれの結束や連絡、あるいは全ては数百年という長い年月の経過とともに失われてしまったものが多いために、くわしくは語られていないのが現状である。例えば、世代を超えた人々が力を合わせて一〇〇年という時の流れは、世代間の戦争を終結させるために相当する。例えば、勇者バッツの父親であるドルガンとの戦いでは、ドルガンだけと考えても、直系の子孫だけで一〇〇人を超える。つまりはどの血統断絶でも切れれば、勇者バッツの全てが現存も交流を続けているとは考えにくい。さらには、バシムやリナリーのように、自身が「勇者」バッツの末えいたちであるとしているかどうかは非常に疑わしいと言わざるをえない。しかし逆に言えば、クリスタルに選ばれたバシムやリナリーこそが、勇者バッツの真の直系であるといったことも考えられる。

とかく浮き彫りになってくるところが、その伝承と共にかつての栄誉を教訓として記憶し続けているのは、避難するものの危機管理能力を保持するためにも必要なことだったのであろう。また実際その教訓が活かされ、今般のアルテマエクスによる危機の到来を解決することができたと言うことができるかもしれない。

もちろん、この教訓は地、水、火のクリスタルを守護する他の国にも言えることであり、イストール、ウォルル、カルナックの各国は、そのことを充分に認識したうえでこの星の安寧を心掛けなければならないだろう。

◐デスギュノス◐

デスギュノスの名は、宇宙に遍在する邪悪な神として語り継がれている。この邪神の運命の鉄鎖は未明だが、この惑星Rに太古より伝わる数多くの言い伝えの内のひとつであることは間違いない。

この惑星には古くから先史文明の名残りではないかと推察される遺跡が数多く存在していたという。伝承には神話時代から高く舞い上がり、勇者パッツたちを悩ませたというが、その遺跡は現世界からこの惑星にやってきたのか、パッツたちより以前にエクステスと闘ったのかは定かではない。しかし、ここで重要なのはそういった事実ではなく、遺跡の驚異的なテクノロジーである。

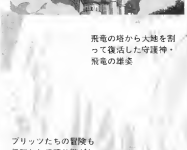
この遺跡の発掘と解明は、勇者シドとミドらによって行われ、大いに役立ったと言われているが、その技術体系はシドの死とともに葬り去られたがゆえにそのほとんどが謎となっている。人間に扱いかねるほどの力を、強大な力の悪用による世界の崩壊を危惧したためだとも言われている。シドには「クリスタル・コントロールによる物質的な利便性が、必ずしも人間の幸福には繋がらないという認識があったようだ。

こうしてみると、ひとつの仮説が立てられる。この先史文明を滅ぼした者こそ、まさにデスギュノスだったのではないかということだ。なぜなら、デスギュノスの誕生は、シドの死以前から囁かれていたらしいこと、本来「黒い月」を拠点としているはずのデスギュノスの名が、邪神として、この星にも知られていることなどから考えて、おそらくはエクステスとパッツが闘っている間に、すでにデスギュノスは目覚めていたのかもしれない。

実際には、エクステスは自分を封印していた力を撃ち破ろうとしてクリスタルを破壊し、世界を再び無に帰そうとしていたとも言われ、一方デスギュノスはクリスタルを集めることで、いにしえの神を復活させようとしていたのだ。この差は根本的なもので、両者はおそらく絶対に相容れない存在であったのではないだろうか。

飛竜の塔から大蛇を割って復活した守護神・飛竜の雄姿

成獣となった飛竜。感星Rの重力を振り切り、黒い月へリナリーたちを運ぶ



パッツたちの冒険を伝説として語り継がれるのだろう……

ラーデビルはクリスタルの力を得て、デスギュノスとなった

◐飛竜◐

タイクーン城には飛竜の骨があり、その地下深くには飛竜が封印されているという。昔から伝わる秘術と女王レナの呪文によって、その封印を解くために飛竜は「リナリー」へ連れていった。デスギュノスの野望を打ち砕くことができたのも、飛竜のおかげであったことは言うまでもない。

勇者パッツたちの最大の相棒であり、飛竜に乗れば感星Rを自由に飛ぶことができるというが、しかし、飛竜の個体数はかなり減少しており、いわば絶滅寸前の状態にあったとされている。素朴ではあるが、ある種の変種のものが広大な範囲を飛翔することができたというものもあるが、真偽のほどは定かではない。

伝承によると二〇〇年あまりの時が経ち、今では飛竜自然ボケ伝説の勇者パッツたちの前から姿を消したが、飛竜は再び姿を現したと言われている。

◐伝説のおわり◐

伝説は、後年に脚色されたものが多いと言われるが、その中にいくつもの真実が隠されていることを疑う者はいないだろう。そういう意味で、当時その場にいた人と、後年、憶測で否定する人の、どちらを本当に信頼するべきかは、改めて聞くまでもない。それを判断するのは、あくまでも自分自身なのだ。

Final Fantasy Official Report

ファイナル ファンタジー オフィシャル レポート

機械【THE MACHINE】

大空を駆ける飛空艇、大地を疾走するサイド・カー。破壊を目的とした戦闘ポッドに機械生命体。この物語の世界にはさまざまな機械があふれている。

●プリッツのサイド・カー●

作中でプリッツの足として登場しているサイド・カー。その稼動原理は現代のものと同じように、発動機（エンジン）を動力源として車輪を回転させながら走行するものである。

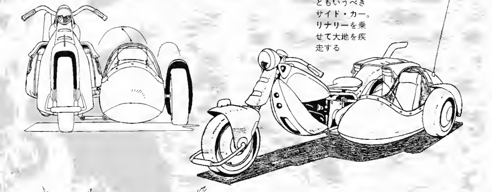
オートバイとしては、かなり大型ではあるが、プリッツは自由自在にこのマシンを操っている。もちろんプリッツが持つライディング・テクニックの上手さもあるが、基本的に扱いやすい作りになっているようで、リナリーでも走行中にステアリングを握る程度のことならできるようだ。

サイド・カー部分は、3つの接点で本体とつながっている。本体に加わる動きに合わせて同じように稼動（傾斜）するが、多少の自由度も持っている。

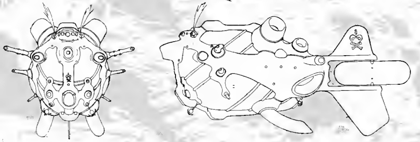
このサイド・カー、何かしらの燃料を使って動いていることは間違いないが、それが何なのかは不明である。また、作中では同じような（発動機によって稼動する）機械として、リナリーとハシムが乗っていた船も登場している。

●プリン プリン号●

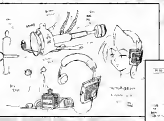
プリンプリン号は女海賊ルージュが操る飛空艇である。全長約30mのこの飛空艇は、丸みをおびた本体部と、魚の尾ヒレのように伸びた巨大な動翼（方向舵）によって構成されている。



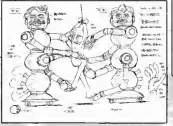
プリッツの足ともいうべきサイド・カー。リナリーを乗せて大地を疾走する



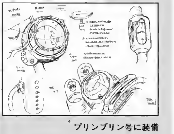
ルージュが操る飛空艇プリンプリン号。お宝を求めて飛び回る



集音マイクとルージュのイヤースピーカー



プリッツの拷問に使われる青銅の紳士



プリンプリン号に装備されている計器類

機体の推進は動翼下のメインスラスターによって行われ、側面に張り出した姿勢制御用スラスターによって微調整される。中心部となるブリッジは機体上部にあり、下部にはサブ・ブリッジも作られている。このほかにも機体各所には、さまざまな用途のパーツが装備されている。

まず、機体前面には、トレードマークであるドクロのマークを中心に船を停泊させるときに使用するイカリがふたつ備わっている（機体後部にもふたつ存在する）。この左右のイカリの上に、前方に向けてボムを射出する発射管があり、さらにその上には機関砲も装備されている。

機体側面には姿勢制御用のスラスターが左右に3本ずつ、計6本付いている。このスラスターの基部は筋肉質の素材によって作られており、スラスターが自由自在に動かせるようになっている。

機体上部には、ルージュたちが詰めるブリッジ、2本の羽根飾り、放熱孔、上甲板がある。上甲板はブリッジとつながっており、ルージュたちはエレベーターで自由に往来することができるようになっている。甲板の前部と後部には多目的ハッチが備えられており、用途によって機関砲、望遠鏡、椅子などを中からせり上げることもできる。そして機体下部には後方の敵を攻撃するためのボム発射管がふたつ付いている。

プリンプリン号で独特の機械が装備されているのは、なにも外部ばかりではない。内部や小物の中にも一風変わった機械が存在している。

ブリッジにはルージュのほかに4人のクルーが詰めている。それぞれ、操舵士、副操舵士、航法士、副長の任についており、操舵士の周りには操縦系統、副操舵士の周りには戦闘指揮系統、航法士の周りにはレーダー、海図系統、副長の周りには艦内指揮系統の機械が集まっている。

小物では、スラスターによって移動が可能な艇外の音を収集する集音マイクや、その音声を聴き取るためのイヤースピーカー。ルージュ・アイランド内では、拷問機器の青銅の紳士などという変わった機械も登場

している。

◐鉄の翼◐

タイクーン国の力の源泉とも言うべき飛空艇である鉄の翼は、戦闘を想定して作られた機体である。船体を縦のせる形状をしており、中心部から4枚の主翼が伸びている。主翼には1枚ずつ合計4つのエンジンが備えられ、船尾を動かす原動力となっている。また機体後部には4枚の垂直尾翼があり、内側の2枚が翼とつながっている。機体上部は前方視界確保になっており、機体下部は攻撃の要となる主砲が備えられている。

バルカスから始まるブリッジは機体の前面にあり、視界を広くとれるよう正面180度ガラス窓となっている。また、ブリッジ内部は二階構造になっていて、上の階には操舵士、副操舵士、艦長の席があり、その他のクルーは下の階で魔法盤（一種のレーダーのようなもの）を中心に立席している。

このブリッジにある魔法盤は、魔法磁石と魔法の炎による反応パターンで目標を投影する。魔力と科学の力を合わせた作られた機械だ。まず球体状の魔盤の上に魔法磁石をセットし、その下に立体地図を置き（この立体地図は生物、目標によって、その都度交換しなければならない）下から魔法の炎を当てる。すると、魔法の炎は立体地図を貫いて伸び、磁石と反応して地図に放射のような映像を投影する。航法士はこの映像の色、形、動きから情報を読み取るわけである。

ブリッジの後方には、士官用のラウンジが続き、各種資料室や戦闘機の格納庫、弾薬庫、兵士用の寝室、後方デッキなどが存在している。

船の本場地である黒い月で、復活したスギュユスと激しい戦闘を展開する鉄の翼ではあるが、その武装は7門の上下中型砲塔と2門、上甲板の船尾には小型砲塔2門、機体後部に中型砲塔2門、機体側面に銃座が6、機体下部に中型砲塔5門、大型砲塔1門となっている。このほかに、艦内には戦闘機が数十機搭載されており、文字どおり空の要塞と呼ぶにふさわしい構造となっている。

鉄の翼は、地上に着陸するときは、船体下部の機関室にあるエンジンを停止させ、船尾の主翼を地上に下ろし、空中に留まるという形をとる。乗組員が降下する際には、機体下部の昇降施設を使用して降下する。

飛空艇が地上に向けて伸ばしてから降りることになる。

飛空艇の動力源である魔の機晶も、エンジンによって推進力を得ているが、その燃料は施設を使用しない限り、停泊中も空中に浮かんでいるということを考えると、浮力を得る動力にはある程度の魔法力の存在も加わっていると考えられるだろう。

◐タイクーンの戦闘機◐

タイクーン城の空の守りの鉄の翼の戦闘機として使われている、この戦闘機は、垂直尾翼が2枚の小型機であり、機体内部に積まれた門の機銃と、武装は機体後方に装着された門の機銃のみで、小型ながらその機動性を活かして相手にダメージを与えていくという攻撃的な戦法となる。

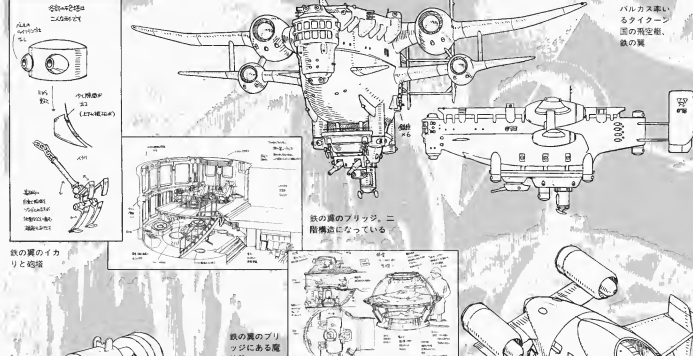
エンジンは小さいながら強力で、鉄の翼の窓が開く部分であれば、飛行可能となる推進力を生みだす。

機体には操縦するためのコックピットなどの機器は搭載されておらず、操縦は前面の風防を通しての有視界飛行によって行われる。

◐タイクーン兵の機関銃◐

サブ・マシンガンのような形状をしているタイクーン兵士の機関銃。現代のものと同じように、フルオートの切換えが可能で、ワンドスットックとフォアグリップは機関本体のネジによって脱着が行われるようになっている。また、マガジンは弾身の下に収納されるようにとりつけられており、ファアグリップ部分を前に引き出し、マガジン本体を抜き出して弾を装てんする。

銃本体は黒外に軽量で、鉄の翼艦長のバルカスも愛用している。



◐デスギュノス軍の兵器◐

デスギュノス軍側の機械としてまず最初にあげられるのが、その移動要塞である大型戦艦・シドギュノスであろう。本拠地である黒い月から発進し、惑星Hにおいてクリスタルを手に入れる国々を次々に攻撃し、「火」「水」「地」のクリスタルを奪い去ったのである。

シドギュノスは一見、荒涼惑星の一種のように見えるが、その構造はまったく違うものと考えてよいだろう。宇宙の神々の進化をもくろむラーデビルが持つ、まったく異質な科学によって建造された「機械」それがデスギュノス軍側の機械の特徴である。

シドギュノスは鉄の塊と同じように、多くの戦闘ポットを格納している。攻撃目標に対し、この戦闘ポットを多数発進させ、圧倒的な力でねじふせるわけである。この戦闘ポットは、「従来の戦闘機のように、乗組員が操縦するという類の武器ではない。ポットそのものがひとつの兵士という構造になっており、シドギュノス内部でも生産されている。

戦闘ポットは種類の存在が確認されている。まず、先端にビームを備えし、基本タイプ。このタイプは先端にビーム砲を装備し、遠距離では砲撃、接近してからはチェーンソーを使った白兵戦と戦法を使い分ける。次に先端に三連のドリルを備えたタイプ。このタイプは攻撃よりも目標への侵入、破壊を目的とした機体だと考えられる。3つ目は前方亀の甲羅でリアリーを挟んだ、先端にアームのついたタイプである。このタイプは先端に分銅のついたアームを使って目標を捕らえる、または奪う目的で作られた機体である。

以上の戦闘ポットとシドギュノスによってデスギュノス軍の戦力は構成されている。また、これらデスギュノス軍の戦闘兵器全体に言えることだが、その飛行や推進の源となっている原理は謎の翼やプリンプリンらとはまったく異質なものである。機械内部に存在する物質なのかエネルギーなのか定ではない「光球」が、各個体の持つ質量とそれに関わる力学的不安定要素を打ち消しにし、稼動させているのである。

◐デス兵士◐

デスギュノス軍の兵士はいわゆる機械生命体である。ラーデビルへの忠誠をプログラムされ、コンピュータのようなものが内蔵されているかどうかは不明。戦闘ポットと同じように量産されている。彼らは、仲間同士もしくは主であるラーデビルと、特殊な言語によって会話を行っている。また右腕には機械が内蔵されており、兵器としての役目も併せ持っている。

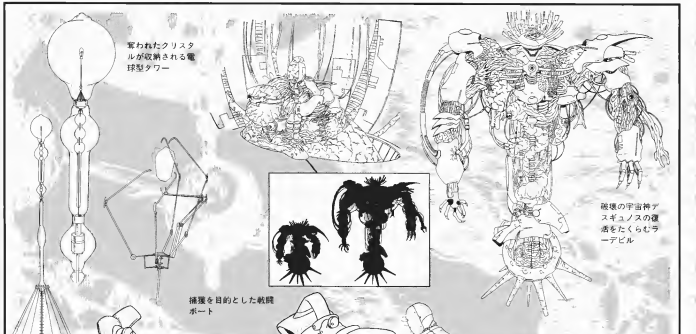
◐遊星間力素同調吸収システム◐

遊星間力素同調吸収システムとは、ラーデビルが宇宙神デスギュノスと戦うために作動させたシステムである。4つのクリスタルによって集められた宇宙のエネルギーを、エネルギーターミナルエイスを通してラーデビルに注ぎ込まれ、その強大なエネルギーをラーデビルは吸収したわけである。

◐ラーデビル◐

今回の物語の黒幕であるラーデビルは、生物と機械の合成生命体である。二〇〇年程前のクリスタルとハツたち勇者との戦いでクリスタルの持つ力を知ったラーデビルは、その力を利用して自らが神となる計画を立て、クリスタルの秘密を探る勇者のひとりであるハツの脳髄を使って、戦闘ポットを生産。シドギュノス兵士、シドギュノス軍の実質を制圧した後、遊星間力素同調吸収システムを完成させた。

宇宙のエネルギーを吸収し、野望達成のために勇者ハツを倒すべく、デスギュノス軍のリーダーとして君臨するラーデビルだったが、かつてハツたちを倒した勇者の末えいであるリナリーと、クリスタルが選択した従者プリッツによって野望を打ち砕かれる結果となった。



魔法【THE MAGIC】

つらく、そして厳しい修業によって人が身につける、奇跡の技「魔法」。己の精神を統一し、呪文を詠唱することによって、その力は発動される。

◐召喚魔法◐

さて、前述したように召喚魔法とは目的のために精霊やモンスターのものを呼びだす魔法である。

作中でリナリーは何度もチョコボを呼びだしていたが、あれはリナリー自身が未熟であったために、それしか呼びだせないということが理由であった。

召喚魔法には、そうって呼びだされる精霊、モンスターのレベルは、その魔法を使う術者のレベルの比例レベルになっている。術を使用する術者のレベルが高ければ高いほど、呼びだせる精霊、モンスターのレベルも上がっていくというわけである。もちろん、呼びだしたいモンスターのレベルが術者のレベルの高い者よりはチョコボクラスのモンスターなどは次第に出ておけなくなるがしかない。ただし、呼びだすだけでは術は成功したと言えない。呼びだした精霊、モンスターを自分に従わせて初めて成功となるのである。せっかく呼びだしたモンスターも、自分の命令に従ってくれなくてはまったく意味のないものとなってしまうからだ。

召喚魔法の最大の利点は、呼びだした精霊やモンスターを、目的のために使うということである。目的地の移動、危機からの逃走、障害を排除するための武器、戦闘における援軍とその用途はさまざまである。このため特殊魔法のなかでかなり汎用性が高いが、会得することは容易なことではなく、長きにわたる修業が必要とされている。

◐封印◐

飛竜の塔の扉に施されていたものが、いわゆる「封印」と呼ばれる魔法である。一般的には、物や場所から外界との接触から断つために使用される魔法で、一度かけられた術者にしか術をとくことはできない（一定の期間で術が解けてしまうという制限付きの場合もある）宝箱や神殿、禁断の地などにかけられることが多い魔法である。

◐招霊魔法◐

「風の章」で、リナリーが風の神殿の位置を知るために、左耳のピアスを使って行ったのが、招霊魔法と呼ばれる精霊の力を借りる魔法の一種だと考えられる。

そもそも招霊魔法とは、「その名前の上からわかるように、『霊』を招く」即ち精霊を呼びだしてその力を借りる魔法である。

招霊魔法には、通じるものを持っているが、目的のために精霊（召喚魔法の場合はモンスターや悪魔なども考えられる）そのものを呼びだす召喚魔法に対し、あくまでも、その精霊の持っている「力」能力」を借り受けるというのが招霊魔法である。その利点は、「自分が持ち合わせていない能力を使う（借りる）ことができるということで、使い方によっては非常に便利な魔法であることは間違いない。

作中でリナリーは、目的地の方向を知るために、その目的地を知っている精霊、もしくは探索能力をもつ精霊（どちらであるかは明確に判断できない）を呪文によって呼びだし、ピアスという媒体（力を発動させる器）を使って方向を知ったというわけである。

この「目的地の方向を調べる」という程度の招霊魔法であれば、術自体の難易度もそう難しいものではなく、ある程度の修業を積んだ者ならば楽に発動させられることだろう。ただ、必要とする精霊の能力が強力で長時間にわたって発動させることができるものになればなるほど、術自体の難易度が高まり、かなりの魔法力をもった術者でなければ実現は不可能となるに違いない。

ファイナルファンタジースタッフ&キャスト

FINAL FANTASY

STAFF & CAST

制作……中部営業統一部
制作……ケイ・ウェア
監修……坂口博信
植松伸夫

北浦佳敬／伊藤裕之
成田　賢／白井清史
高橋哲哉／渋谷員子
皆葉英夫
（スクウェア）

総合プロデューサー……尾形英明
プロデューサー……白川洋次郎
大崎哲雄
高仁勇次
山名ともろう

シリーズ監督……あかほりさとる
シリーズ構成……あかほりさとる

プリッツ……松本梨香
リチャード……笹口裕子
ルージュ……平野　文
バルカス……千葉　繁

女王レナ……笠原弘子
王様……石塚運昇
ハンム……富山　敬
青魔道士……辻村真人
ガッシュ……中　博史
ギル……島方　晃
マッチョ・ガールA……荒木香恵
B……中村均子
C……石川ひろみ
松井摩味

ラーデヒル……緒方賢一

主翼戦……「風水幻竹」
作詞……阿津谷麗人
作・編曲……佐藤光彦
歌……木津茂理
コーラス……小川美潮
（By Courtesy of Epic/Sony Records）

【風の章】

脚本……あかほりさとる
キャラクターデザイン……青盛政明
桜井邦彦
メカニカルデザイン……桜井邦彦
作画監督……桜井邦彦
原画……田崎　聡／荒木伸吾
近藤高光／北尾　勝
寺
寺田井淳之／細内博之
楠本務子／関口　淳
鈴木典夫／寺岡賀司
渡辺すみれ／金子恵俊
動画……植平幸生／佐々木昌彦
伊志智奈生／滝沢　剛
渡田昌弘／徳丸順明
大城茂樹／小林　理
D.R. MOVIE
朴　太郎／郭　恵晶
金　栄／李　栄秀
動画チェック……大島明子／望月精子
尾澤直志／原公子
色彩設計……中村美和子
色指定・検査……山本智子
仕上……橋本　賢／小林千恵
福島友子／松尾加奈子
宇　頃
D.R. MOVIE
李　興／宋　秀京
金　花蘭／朴　太中
谷藤恵里
美術監督……金子恵俊
背景……岡本有香／白田奈緒
勝井和子／金子則子

川崎誇裕／小泉仁美子
斉藤久恵／白石博文
西川博永／村松幸
撮影監督……山口　仁
撮影……斉藤敦朗／小川　淳
小山雅博
撮影協力……アニメルーム
トムスフォト
編集……尾形治郎
伊藤勇喜子／寺内　聡
音楽……佐藤光彦
音楽プロデューサー……多田則彦
音楽制作……日本コロムビア
音響監督……吉田保昭
効果……倉橋静男
録音……阿部幸男
音響制作……アーツプロ
録音スタジオ……アバコクリエイティブスタジオ
制作……スタジオ
制作協力……神田進人
制作担当……大沢正弘
制作進行……中川勇紀
タイトル／リソグラ……マキ・プロ
現像……東京現像所
制作担当……中村光伸
宣伝……エディット90
アニメーション制作……マッドハウス
制作プロデューサー……丸山正雄
監督……りんたろう
企画協力……集英社・Vジャンプ
制作協力……スクウェア
制作……ファイナルファンタジー開発スタッフ
NTT出版

【炎の章】

脚本……あかほりさとる
キャラクターデザイン……青盛政明
桜井邦彦
メカニカルデザイン……反田誠二
作画監督……桜井邦彦
原画……野田卓雄／平田かほる
新留俊哉／阿部　司
戸苅芳明／今橋真一
寺
栗原良子／寺田井淳之
金井次男／渡辺すみれ
滝田邦彦
動画……大田朋範／植平幸生
瀧辺佳宏／佐々木昌彦
大城茂樹／徳丸順明
D.R. MOVIE
金　敬子／金　潤淑
朴　太郎／金　栄
動画チェック……大島明子／望月精子
坂詰かよ子
色彩設計……中村美和子
色指定・仕上検査……山本智子
仕上……栗原良子／福島友子
松尾加奈子／橋本　賢
D.R. MOVIE
李　東筆／曹　京柔
洪　美玉／金　貞花
制作協力……スクウェア
制作……ファイナルファンタジー開発スタッフ
NTT出版

【炎の章】

脚本……あかほりさとる
キャラクターデザイン……青盛政明
桜井邦彦
メカニカルデザイン……反田誠二
作画監督……桜井邦彦
原画……野田卓雄／平田かほる
新留俊哉／阿部　司
戸苅芳明／今橋真一
寺
栗原良子／寺田井淳之
金井次男／渡辺すみれ
滝田邦彦
動画……大田朋範／植平幸生
瀧辺佳宏／佐々木昌彦
大城茂樹／徳丸順明
D.R. MOVIE
金　敬子／金　潤淑
朴　太郎／金　栄
動画チェック……大島明子／望月精子
坂詰かよ子
色彩設計……中村美和子
色指定・仕上検査……山本智子
仕上……栗原良子／福島友子
松尾加奈子／橋本　賢
D.R. MOVIE
李　東筆／曹　京柔
洪　美玉／金　貞花

美術監督……金子恵俊
背景……西川博永／白石博文
吉村敬幸／日野原成
川崎誇裕／岡本有香
金子則子／斉藤久恵
小泉仁美子
石川山子
タイトル画……山口　仁
撮影監督……斉藤敦朗
撮影……斉藤敦朗／小川　淳
小山雅博／西山　徹
撮影協力……東京ムービー新社
編集……尾形治郎
伊藤勇喜子／寺内　聡
音楽……佐藤光彦
音楽プロデューサー……多田則彦
音楽制作……日本コロムビア
音響監督……本田保則
効果……倉橋静男
録音……阿部幸男
音響制作……アーツプロ
録音スタジオ……アバコクリエイティブスタジオ
制作協力……神田進人
制作担当……大沢正弘
制作進行……小野　亮／原光一
タイトル／リソグラ……マキ・プロ
現像……東京現像所
制作担当……中村光伸
宣伝……エディット90
アニメーション制作……マッドハウス
制作プロデューサー……丸山正雄
監督……りんたろう
企画協力……集英社・Vジャンプ
制作……スクウェア
ファイナルファンタジー開発スタッフ
NTT出版

VOICE ACTOR'S CONVERSAZIONE

ブリッツ役
松本梨香

リナリー役
皆口裕子

バルカス役
千葉　繁

ルージュ役
平野　文

まずはじめに……

――「F F」の感想はいかがでしたか？

千葉　最初にF Fのゲームをやって、世界をわかってるもっと面白かったものにもなれたな〝あれは、ゲームの世界から何百年後という子孫の話ですよね〟

――その末えいがリアリーということでした

千葉　それがもう少しわかっていれば。話には少し触れていましたが……

平野　よくできてますもんね。だまされこのビデオの副作発表記者会見の時に、女性3人は出席したんですよ。そのとき、脚本のあかほりさん、りん監督にお会いして

――りんさんとのお仕事は初めてですか？

平野　直接お目にかかったのは初めてでした、あかほりさんとも私話をかわすのは初めてだった笑。こういう風貌の方がこういうストーリーを考えていくのか笑。憧れとかありましたから、そして最初に会っていたのでは、いつもの自分の演技をするというよりは、もっと脚本と監督さんのことも踏まえた上で〝ああ、だからこういう少しあったような気がします。そういう意味では珍しんんですよ。録る前に監督さんや脚本の方にお会いするのは、だからとても印象深かった。でもスタジオでごく真面目で。だから気あいいというよりは凄く真剣に取り組んでた。千葉さん元々そういうテンションあげて、もう凄い、千葉さんなかお風邪ひいてた。

千葉　「絶香ちゃんどうか、いつ死んでもいいようなテンションだから。

松本　「先のこと考えずにやってました（笑）

平野　「すごい真面目に取り組んでた、いつもが不真面目というよりもなく、テストの間にも食べたりしてやせたり……」

松本　「なにも食べなかったり、差し入れがなかったということもありますけど、ウソツソウソ。でもほんとに真剣に集中してた

平野　「絵がきれいで、ストーリーもちゃんとしている影響もあるとは思うけど、なにか今までのと、ちょっと違って

千葉　「パルカスという役をいただいて、最初脚本を読んだ時には、昔は相当戦って、嫌になるとも嫌悪感があって……というキャラクターの つもりでいたんですけど（一同笑）

千葉　「真面目すぎくらいた、ただの助平親父と言うか、なにか、ねぇ？

平野　「愛が戦闘意欲をかき立てるっていう設定になっちゃって

――皆口さんはいかがでしたか？

皆口　「記者会見の時でしたよね？リナリーが唯一、まともな人だから〟って言われたのは、個性の固まりばかりで、取りまとめて欲しいって言われて（一同笑）だから、やって欲しいって言われて、誠実にやっていきたいと思ったりと本当にできないんだけど、取りあえず誠実にいこうというのがテーマでやってたんです。

――音響監督の本田さんの感想も、とにかくしっかりいたというものだったんですが

皆口　「自分のことはよくわかんないんですが梨香ちゃんとか見てて、やっぱりこれ梨香ちゃんだなって思うし、文さんもそうう感じが凄くして、それは楽しかったです

平野　「キャスティングは途中聴かなかったよね

――本田さんとは〝リナリーの声がキーだよね〟って話してたんですよ

平野　「透明感あるしね

――皆口さんがいないなって話してたんですが

平野　「そういう思いが、妻を開けてみたら正解っていうのは嬉しい、それだけ意見が多いのは、思惑が当たったってことで、今回のキャスティングはいいですよね。でも梨香ちゃんは、すごい大変だったよね

松本　「いや、とんでもないっス、そんなことないっス

平野　「〝番しかやってでもね

松本　「〝カットくらいやってっと言われてポジションがあったんだけど、伸ばさるさきやならない部分は本当に多かったし、F F終わって次の日は、おなかが筋肉痛にあってるんですよ。日頃鍛えていてのものあるかもしれないけど、やっぱりこれだけ脱ぐ（呼吸）を使ってやってんだなぁ〟って

千葉　「普通の人生の中でそんなことないからね（一同笑）でも絵のテンションが高かったから、しょうがないよね。絵を上回らなくちゃならないでしょう、俺ら〟

平野　「千葉さんがやる役には、逆に千葉さんの声を想定して絵の方を作ってるというのがあるんじゃないかなぁ〟

松本　「でも、そう言われてみれば、みんなそれぞれ、ってところもあるね。平野さんはある意味で頭はっきりしてたというか、物語の味付けをしてた感じというか、本田さんも、あたしがスンだり、らんめさ調やるとは思ってなかった（一同笑）。作る方も演じる方も、お互いが結果として、うだったような気がする。だから1話よりは2話、2話より3話が自分に近くなってる話、2話より3話が自分が合わせてくれてるというのがあったような気がしますね。バルカスというのだけど、あたしあんなに一枚目ではなかったんですよ。最初にアドリブ入れてたら段々あなって、イベントとかで〝ああ、梨香ちゃんて変なやつだなっていうところもあると思います。最後に関して大体のものはうまくいんですけど、どんどん変わっていったんですって、私は3話まで話まで見たけど、凄く良かったんだなっていう、やれて良かったなっていう、そういう大好きなんだ〟原点がなっていうのがあって凄く嬉しい。

千葉　「声優の世界に入ってから、俗に言う悪人が出てこないでやしたね。お互い戦う立場があったら段々あなって、文ちゃんはお父様と戦っていたでしょう、憎めないでしょう。

平野　「〝分別のいい子なんだよね

――最初の時の登場シーンは〝タイムボカンみたいな感じがしましたね。なんて……

松本　「ちょっと似てたかもしれない。そんな感じのニュアンスかなとは思いましたけど。全然違うものが出てきた、可愛いですよね。文さんが演じるって、可愛さというか、普通のおじさんの役とかがありますよね。なにやっても憎めないって思う

千葉　「それは、ええ

平野　「そうだね、悪意して出てこない。天使っていってもいいのかなぁ。

千葉　「本田さんの中でもね。平野さんはある意味で頭はっきりしてたというか、物語の味付けをしてた感じというか、本田さんも、あたしがスンだり、らんめさ調やるとは思ってなかった（一同笑）。作る方も演じる方も、お互いが結果として、うだったような気がするのかなぁ

松本梨香／プリッツ役／11月30日生
神奈川県出身／代表作：日向ヒロ「絶対無敵ライジンオー」／風杉碧史「伝説の勇者ダ・ガーン」／ケイ「ダーティ・ペアFLASH」他

VOICE ACTOR'S CONVERSAZIONE

えっ？ぢが出てた？

――本田さんが、松本さんは地が出てたと言ってましたが？

松本「えっ、ぢが出てた？（一同笑）　お尻はキレイにしてるんですけどね（笑）。だから、絵のスタッフもキャストの皆さんも受け入れてくれて、そういう部分ですごく自由にできたって感じます。どう演っていいかわからなかったりとか、普通はそうじゃないですからね。**平野**「梨香ちゃんのぴのぴのってたらね」

平野「梨香ちゃんのぴのぴのってたらね」

千葉「本番中にチカッとだったことないもんね」

松本「リハで細かくチェックしてね。ええ、役柄も作品も違って楽しめたんですよ。だから余計に絶対、自分が生まれてきた理由は、これを演っんだっていうのがわかったんですよ。

平野「梨香さんの背中から、"生誕命"で、なおかつ楽しんでるのが、凄くよくわかった」

松本「ありがとうございます」

平野「それは作品に出てると思います」

松本「私は体育会系でも文化系でもないんですよね。だから、"わー"って言うのも動いてるんですよ。でなにと声出ないんです。だからやっぱり、腹筋もそうなんですけど足とかも筋肉痛になって（一同笑）

平野「記者会見の時に裕子ちゃんが"みんなの役は凄くあからいけど、私は真面目な役で幸いにかうから、裕子ちゃん本来の妻はどういう風なのかなって思ってやって」

笹口「本当に真面目な役がまいんですよ、アニメの仕事は少ないんですけど、たまにくる子供向けの"シンデレラだ"のシンデレラだとか、お姫さまっぽいのって、そういう風に演じしかないじゃないですか。

平野「菜子ちゃんは"ぷりんとりんの"はまってて、それを崩すことは絶対できないでしょ。リナリーも言葉使いはきれいだし、そういうところもすごく好きだったんですけど、文さんの役とか見てると、とっても楽しそうで」

千葉「じゃあ、手下の役やれば良かったのに」

笹口「あれ、ふたりもやっちゃんだよね、アドリブで。いえ構成自体が（笑）

平野「でも、あの透明感のある声はとても他の人ではされない」

松本「うちの母がリナリーの声を聞いて、"本当に子供みたいだねぇ"って言ってました」

平野「歌でもそうですけど、だんだん大人になってくると、あざとさとか加えるということがあって、赤ちゃんが"はいっはいっはっ"て、なに言ってるのが本当に一番いい役だと思う。本人がそうだどうかはミステリーでいいんですけど（笑）。結果的には"本当の子供の声じゃないの？"っていわれないんでしょうか。大人が子供の声をやるし、テクニックで見せたりとかいうのがあります」

千葉「でも裕子ちゃんが"なにいってるんもん"みたいなの想像つかないもんね」（一同笑）

平野「凄むのも感情豊かで想像つかない」

笹口「いや、そういうことはないんですけど、昔、児童劇団に所属していた頃、私と弘子ちゃんとかは、わりとよなしっ感じの役をやることが多かったんですよ。みんなの中で自然に、役割分担っていうの？　そういうのが決まっていたみたい」

千葉「そうだね、笠原弘子ちゃんとなしい子だもんね」

笹口「そう、だから女の子たちみんなで一緒仕事が来ても、元気な方を選べば、おとなしい方を裕子と弘子ね、みたいな感じで決められちゃうんですよ。だから、どうしても人がやってる方が楽しげに見えてしまうっていうのがあるんだ」

平野「相手をそういう風に思ってるよ」

千葉「普段ケンカをチンポもうやらやらな」

笹口「梨香ちゃんだってふざけ無いしがってでいてくれるところを」

松本「そうそう時ばかりじゃないですから、マインドとか静かな女の人もやるんですから」

千葉「あー、そう、見てみたい」

松本「その時は気取ってますよ。たぶん」

平野「梨香ちゃんはプリッシの収録の時にハイネックでセーター姿の時があったんだよね。だからあの、外観に感じさせて入っていけるのかって、背中ごこに見ていたのよ。

松本「やっぱりスカートとかいちゃうと、足元とか気になるじゃないですか。だから駄目だったりしますよね。ヒール履いてようが何しようが、ズボンだと大丈夫なんですよ。男の子の声時、スカートだとなんだか変な感じがするんですよ。だから、ポップス歌う時に着物着てようとも駄目なんですよ。そういう感じはありますね。やっぱり物を着ると演歌を歌いたくなっちゃう。ロックは歌えないですよね、実はこっそり。個人的なんだかサンバみたいにだっておかしいよ（一同笑）。なんか変な人になっちゃった」

千葉「カラオケボックスに行く時ぃは衣装をたい？持って？

松本「最低2着は必要ですね」

千葉「千葉さんはどうでしょう？　いつもの通りとうって感じられちゃいそうですけど

笹口「僕は、基本的にはどんな作品やるんでも役作りはしないんですよ」

千葉「役のイメージがガラッと変わったのでは？

笹口「基本的には人間って、おじいちゃんか、若者とか、どういう要素も全部持ってるわけじゃないですか。僕は半分女性だし、今は男性としてやっていただけだし、潜在的には女性でもあるし、動物でもどんな役でも、それは自分の一部だと思っているんでね。結局自分でしなければいけないわけじゃない」

平野「そうするとあれば、千葉さんのオーソンのひとつとか出て来そうな役に対してのコンタクトを取る」

千葉「ドラマツルギー的に、こういったスタイルのもとに役を考えるのじゃなくて、どっちかというと、自分の感覚をそのまま使えばいいじゃないかとか、冒頭にしゃべればいいじゃないかとか、自分の感覚に役作りをやるっていうのはあまりしないかな。見た瞬間に"こんな感じかな"ってやってる」

平野「"北斗の拳"の次回予告が思われないんで（笑）」

千葉「あれは思いました。毎週スタジオで倒れてたんで下さいね。このままやってたらちょっと太いのが切れそうだから、お願いしますって言ってきましたんですよ。ことで、講談調で5本くらいやってみたんですよ。そしたら、"あのアブチ切れそうなナレーションが

笹口裕子／ソリナリー役／6月26日生
東京都出身／代表作：アプリコット姫「ポスコアドベンチャー」／鏡開菜「YAWARA！」／ビーデル「ドラゴンボールZ」他

好きで観たのに何で変えたんだ〟って京都の婦人消費者連盟っていう団体から苦情が来ちゃって。元に戻さないと、不買運動起こしちゃうぞって。色紙と一緒に。それで仕方なく、それにサイン書いて、また元に戻したの」

――一生忘れられないインパクトがありましたね

千葉「最初にあやらなきゃ良かったんですよね。後先考えずにやっちゃって、ああ、これってレギュラーだったんだなぁって」

――アドリブだったんですか？

千葉「最初はそうだったんですよ」

――バルカスについて苦労したところは？

千葉「それは特にないですね」

平野「そうやっていつも淡々としてるんだけど、リハの時からブアーッとくるの」

松本「私もそう。リハの時からブアーッとやんないとできないんですよね。何でだろう」

千葉「僕は、半分スタッフやっているから、苦労がわかるんですよ、本当はわかっちゃいけないんだろうけどね。テストやって、ラステスやって、本番やって、毎回音量やり方が違うとミキサーさん困っちゃうんですよ。常にバランス見ながら調整してるわけだから」

平野「そんなの聞いてないようって？」

千葉「そう。僕らはその時の衝動でできるけど、ミキサーさんは技師だから、瞬間的にそういうことできないじゃないですか。テスト、ラステス、本番と、同じ音量、テンションでやらないといけないと思って、ずーっとそれは崩さないでやってる。ま、長くやってる番組だとミキサーさんもわかってくれてて、すいませんここ少し音量変えますよってことができるんですけどね」

血管がブチッと!!

――今回のようにビデオで4本だというと？

千葉「やっぱりそうはいかないから。3話くらいのとき、熱が39度くらいあってふらふらして、頭ガンガンするしね。それでまた吠えるもんだから、さらにガンガンくる」

平野「なんだっけ、お鍋の中にお豆腐入れて、それをグチュグチュッとかき回して、崩れてブヨブヨって、そんな感じが頭の中で起きてるって話は、教えてもらったことがある」

千葉「1回そうなっちゃうと4時間ぐらい痛くて駄目なんですよ。梨香ちゃんはない？」

松本「ありますよ。血管がブチって音がするんですよ。その時ハッと思って、血が出てるんじゃないかって(笑)。出てるわきゃないよって言われるんだけど、いや、でもなんか切れたって大騒ぎしちゃって。アニメではわりと元気な男の子とかそういう役ばっかりだから、いきなりパチーンって叫んじゃう。梨香も講談調な奴なんですよ。なんか似てますね」

千葉「でも、放っといても、そういう役にしちゃうんだよ」

松本「そう、しなきゃいいのに。しかもテストから大声(一同爆笑)。梨香ちゃん抑えた方がいいよ、もたないよ、そんなにやんなくて、なんて言われてても、でもやっちゃう」

千葉「一生に一度でいいからマイクなめるようにしゃべってみたいよね。冥土の土産にさ(一同笑)」

平野「収録が終わってからも2時間くらいは、上がったまんまでしょう」

松本「だから変なテンション、疲れハイみたいな、みんなと話すのもテンション高い」

千葉「それでね、俺、NHKのマイクぶっ壊したことあるの」

皆口「凄い」

千葉 繁／バルカス役／2月4日生 熊本県出身／代表作：シバシゲオ「機動警察パトレイバー」／桑原和真「幽遊白書」／Dr.カオス「GS美神」／メガネ「うる星やつら」他

千葉「あるとき野球のアニメ番組のアフレコが終ってから、その勢いでそのまんまタクシー乗ってNHK入って、学校放送みたいな真面目なラジオドラマ『あきおの日記』みたいなのがあって、そのアニメのテンションでいったもんだから、いきなりメーター振り切っちゃって戻ってこない(一同、驚きと笑)。それで技術の方が飛んで来て〝あー壊れてる〟って、そのマイク1本60万だったんですよ。特殊なコンデンサーマイクで〝いくらすると思ってるんですか〟って。今までMITスタジオのマイクとか含めて4本ぐらい壊してますよ。最初、僕のアニメーションのお師匠さんで賎波さんていう『うる星やつら』とか『ラピュタ』とかのディレクターがいらっしゃるんですけどね、その方がとにかく〝千葉君、声優さんはたくさんいるけども、その中で一番大きな声が出せる俳優さんになりなさい〟って言われてたんです。〝とにかく何でもいいから、がなりまくれ、マイク壊してもいいから〟って。それでやっていたんですよ。『うる星やつら』演ってる時は、やばいから壁際のマイクで」

平野「壁で手を支えながらね」

千葉「そう、倒れてもいいように必ず壁際」

平野「千葉ちゃん専用マイクだったのよね」

松本「あたしなんかも、何でかわかんないけど、一番後に行って後向けって言われましたもんね。それでもう、わざとバンバン大声出しちゃって〝松本さん、声目立つんですけど、後向いてやって下さい〟って言われて。でも後向いてやっても駄目だから、部屋の隅っこに行かされてやったんですよ」

平野「ガヤができない声なのね」

千葉「ひそひそ話できないでしょう」

松本「今はできると思いますけど、昔はできなかったですね」

千葉「(大声で)ここだけの話だけどさって(笑)」

『FF』参加のこと

――FFをやるきっかけは？

松本「私はやる予定ではなかったんですけど、違う作品のオーディションに行ったら、その作品も本田さんだったんです。そしたらそこで、もう一本あるはずだからオーディション受けてくれよって言われたんです。で、もうひとつの方は落ちちゃったんですけど、こっちの方が決まっちゃった。でも実は、自分でもこっちの方がやりたかったんで、結果オーライってやつでしょうか？　実はオーディションの時、FFの絵を見た瞬間に、フッと入るものがあって、すごく自然に演技ができたんです。やってる時に、情景や距離感とか、そういうのが自分でもうまくできたんじゃないかって感じて、すごくやりやすかったんです。で、この役やりたいなあって思った」

千葉「梨香ちゃん、本当リアルだったもんね。ギャグでおかしなことやっていても、リアルなところでやってるから、グッとくるものがあったもんね。俺はあんまり笑わない方で」

松本「笑わせる方ですもんね」

千葉「いや、でも、ついふきだしちゃう」

松本「ありがとうございます」

千葉「それはやはり、リアルだから」

平野「それがリハーサルでも笑えるんだけど、本番でもう1度やっても笑えるのよ。はやり言葉だけど、ハマッてるの」

千葉「リナリーに顔を踏まれるところがあったでしょ。あれ痛そうだなあって思った」

皆口「(手まねをしながら)こう蹴って」

松本「この頃プロレスとか、格闘技が好きな

VOICE ACTOR'S CONVERSAZIONE

んですよ。今度、キューティー（鈴木）さんの試合見にいくんですけど。もう最高」
千葉「やってみたいと思わない？」
松本「もうちょっと若ければやってたかもしれない。〝オラーッ、ワーッ〟とか絶叫するのは自分に合ってると思います。やられたフリして襲いかかるというのが大好きかもしれない（一同爆笑）。ああいう、オーバーリアクションってのが大好きだから」
平野「女子プロのアニメがあるといいわね」
千葉「女子プロのアニメってないよね」
――7月8日からテレビ東京で『メタルファイター・ミク』という番組が始まりましたが
平野「梨香ちゃんオーディションいかなきゃ」

正義の味方？

松本「そうですね。また〝叫びもの〟になっちゃう。血管パチンっていいますよ。でも、子供の頃は本当にあんな感じで、自分のことを正義の味方だと思ってた。好きな人のためなら一途だというのは変わってないかもしれない。自分たちの仲間で、好きな子がいじめられてたらすっ飛んでいきましたからね。そういう意味では近いものはあったのかも」
――棒を振り回して〝菊一文字斬り！〟とか？
松本「棒は振り回さなかったですけど、喧嘩はよくしましたよ。殴られるまで殴らずにいようと思うタイプでした。相手がかかってきたら、ようやく手を出す（一同大爆笑）。そしたら〝耳が悪いんだから、こっち側ぶつのはやめろよな〟って相手に言われたこともあります。それと、小学校6年の時に川向こうの子と喧嘩したりしましたよ。知り合いの子が8人くらいで、おもちゃ取られたって泣いてたんですよ。私も親分肌なもんで、どうしたのって出ていったら、あっちは女の子ふたりで中学生とか連れて来て、制服だし怖いと思ってたんだけど、こっちを指差して〝あの子？〟とか言ってるんですよ。それから中学生が〝ふたりでやれ〟って言うんですよ。これで負けたら文句は言わないってことでね。道ですれちがっても、その人におじぎをちゃんとするって言われて。で、駐車場でやることになって〝今から開始〟とか言われて、怖いですよ。向こうは〝来い〟とか言ってるんですよ。梨香はずっと立ってて、殴ってくるまで手を出すのやめよう、先に出したら負けだと思って、ずっと我慢してたんです。そしたら髪の毛引っぱられちゃって、パンとやってきたからススッとよけて、バシッてやって、グチャッていう感じでしたね。そしたらそれで相手が泣いちゃって」
千葉「顔歪んでるよ」
松本「これからその子はなにもしないってことで決着しました。たまに横浜の家に帰るとよく会いますよ。普通の人になっちゃって。でも今だにわかりますよ。あ、こいつだって、ふっと目線そらしたりして」
平野「歪んでない、その人」
松本「歪んでないですね。きれいな女の人になってました」
平野「梨香ちゃん番張ってたの？」
松本「番張ってましたよって、私は張ってないですよ。その時はしょうがなくて、その子が行くなら、代わりに私が行くよって感じ」
平野「中学、高校の時は張ってなかったの？」
松本「張ってないですよ。そういう友達はたくさんいましたけど。私はそういう悪いことは全然しなくて。誰かが物を盗んだりした時には、その鞄から抜き取って、元に戻してくるってことはしたことありましたけどね。そういう悪いことは、絶対したくなかった」
千葉「でも〝バン〟ぐらいだったらいいよね。俺なんか、友達を弓矢で撃っちゃったんだよ」
松本「刺さっちゃったんですか!?」
千葉「別の所を狙ってたら、突然、そいつがパッと立ち上がったんですよ。耳たぶ貫通しちゃって、そいつは今だに穴あいてますよ。その時何してたかって言うと、Aチーム、Bチームに別れて、今で言うサバイバルゲームみたいなことしてたんです。ちっちゃな島があって、それまでにもピストル作っちゃったりして熊本日々新聞に載ったりして、こりゃやばい、危ないからってやめたんだけど、その後、またU字釘を弾にした銃とか作って、それが太モモにぶっ刺さっちゃって、ペンチで抜いたり。大変なんですよ、あれって。親にバレると遊ばしてくれなくなるじゃないじゃないですか。これは危ないから、弓矢にしようって（一同「かわんないじゃないですか」）
千葉「木にワイヤーはって。竹取ってきて、火で焼いてね。矢を作って。結構威力あるんですよね。それを10本ばかり作って。それで戦争ごっこやってたんです。俺なんかも、パッと顔を上げたら向こうに黒い点があるんです。ふっと顔を上げた瞬間に左の鼻の穴にダバッて入ったの。口の中になま暖かいのが出てくる。2メーターぐらいの弓矢でなく、投げ矢が刺さってた。節目があるんでアセってってなかなか抜けないんですよ。抜いたら、こんな尖ったやつが鼻に刺さってて」
松本「怖ーい。でも、あたしも鼻だったらあります。幼稚園入る前のちっちゃい頃だけど、ピーナッツが何個入るかって（大爆笑）。鼻の中につめてたら〝あー、取れない〟とかって、救急車で運ばれちゃって（大爆笑）」
千葉「プリッツのまんまだね」
――小さい頃の経験って活きるんですね
松本「どんな経験も役者はね、覚えておくことは肝心ですからね」
――何個入ったんですか
松本「覚えていませんよ、そんなこと。大変でしたよ、母親が駆けてきて〝出なーい、出なーい〟とか言って。（鼻に手をやって）こうやって一生懸命もんだんですけど、1個だけ出てこなくて、救急車で病院行ってね、4つぐらい入ってたんじゃないですか。でもね、私に争ってパチンコ玉入れてた友達もいたんですよ（大爆笑）」
千葉「何やっても同情できないよね、そういうのって」
――役柄が形成されていった過程が……
松本「無理なくできたってことですかね？」
――うまく結ばれましたが、千葉さんと松本さんの武勇談はどっちが凄いかってとこですね

爆弾製造!?

松本「武勇談？ 声がでかいってことですか」
――凄い話が次々と出てくるじゃないですか!!
松本「私は下町で育ったんですよ。千葉さんは山奥で（爆笑）」
千葉「ちっちゃい頃は、近所の鉄工所の家に1台だけあるテレビを、近所の鼻タレのガキどもが連なって見にいってたっていう時代でね。近くに鹿児島本線が通ってるんだけど、カーバイト爆弾作って、よく止めてた」
松本「怖ーい」
千葉「けっこう威力あるんですよ。ボアーッて凄い音がするんです。ガスだから。列車が来ると、草の影に隠れてパッと火をつけて、投げるとちょうど機関車の前のところにぶつ

平野 文／ルージュ役／4月23日生 東京都出身／代表作：ラム「うる星やつら」／カーム「アウトランダーズ」／ミレディ「アニメ三銃士」／恋子「恋子の毎日」他

かるわけだ。ボカーン、キキキキーッて、毎回それやってました」

松本「そんな過激じゃないですけど、歩道橋の上から卵とか投げたことありますけどね」

千葉「同じだよ」

松本「違う、全然違う。千葉さんのは爆発しちゃうんだから」

千葉「人に当ててんでしょ?」

松本「違う、車」

――車でも当たる場所によっちゃまずくないですか?

千葉「この前、第三京浜をバイクで走ってたら、前にいたトラックの荷台から白いものがふわッと飛んできたの。新聞紙だったけど、不吉な予感ってあるじゃない?」

松本「あるある」

千葉「かなりのスピードで走ってたのよ。いきなり目の前がバッとおおわれて。バイクでしょ。風圧で取れなくてね。必死ではがした」

皆口「環七を走ってた時にパイロンが飛んできたことがあるんですよ。センターラインに置いてあったのが、風の関係だと思うんですけど、ちょうど立体になるところで4つぐらいブワーっと迫ってくる(爆笑)。幸い車には当たらなかったんですけど、前を走ってた軽トラックのガラスにバンバン当たってて凄い怖かったです。あれ軽いんですね」

千葉「軽いんですよね、中が空洞になってるから」

皆口「悪い予感がして、目の前に来るんじゃないかって思って」

松本「ガラスが割れるのも怖いですよ。5年くらい前ですが、友達と連れだってドライブしてたら、フロントガラスに何かが当たってピシッとひび割れができたんです。たぶん車が古かったんでしょうね。目の前がパパパっと真っ白になっちゃって、どうすりゃいいかわからない。みんなが〝割れ、割れ〟って言うんだけど、なかなか割れないの、中途半端な感じで。どうにかガンガン割って、ずーっと風を受けながら走ってました」

――ブレーキはかけなかったんですか?

松本「その時はもう、どうしていいかわからないんですよ。凄いですよね」

千葉「貴重な経験してるねえ」

松本「貴重な体験たくさんしてますねえ」

――次から次へ出てきますねえ

千葉「でも、役柄の話とどんな関わりがあるのかね?(笑)」

――松本さんの個性は、なるべくしてなったというのがよくわかりました。皆口さんは?

皆口「どっちかというと、私も子供の頃は梨香ちゃんタイプでした。木登りとかもしたし、男の子みたいでしたよ。だから、そういう役やりたいんですよね。声がただ情けないだけで、中身はパキパキしてるんですよ」

――今回はオーディションだったんですか?

皆口「マッドハウスさんが絵を作ってて『YAWARA!』もそうだったんですけど〝やりませんか?〟という話がマネージャーさんからあって、いつもアニメーションだと、やろうかどうしようかウジウジするんですけど、この作品に関しては、マッドハウスの丸山さんが〝きっと皆口がいいだろう〟って言って下さってるというので、安心して引き受けようって感じでした。でも記者会見とか初めてだったんで、なにか大変な作品になっちゃったなあってのはありましたけどね」

――実際やってみていかがでした?

皆口「やっぱり最初、その記者会見の時に、ちょっとだけリナリーの絵を見せていただいたんですが、目とか、すごくきれいで真っ直ぐだったんで〝私にはこの少女はできーん〟って思ったんです。この真っ直ぐな感じってのは、すごく難しいんじゃないかって思いましたね」

――あの時にステージ上で実際にアテてやってみて下さいってのがありましたけど

皆口「そう。で、梨香ちゃんがやって、その時は全然オーディションもなかったので、何をしゃべっていいのかわかんなくって、結局私はやらなかったんですよ。でも、参加できて良かったなって思える作品でしたね」

――最後の4巻でブリッツをバババッと蹴るところは、ちょっとコワイと思いましたが

皆口「あの場面はなにか声を入れようかと思ったんですけど、ここのリナリーは幽霊っぽいからおかしいんだなって考えて、なにも入れなかったんです」

千葉「無表情でやるから怖いんだよね」

皆口「そうそう、目が遠くを見てたんで、それがおかしかった」

松本「そこまでする?って感じで〝ひどすぎるぅ!〟みたいな」

皆口「これでいいのかって思ってたんだけど、本田さん〝いい〟とも〝悪い〟ともおっしゃらないじゃないですか。これで大丈夫なのかなって、思いながらやってて、後ろで見てるマネージャーさんには〝どうなんだろう、私にはわからない〟って言ったら〝りんさんも本田さんもなにも言ってないってことは、いいんじゃなかろうか〟って、安易な感じで。じゃあ、あまり気にしてもしょうがないなって」

――アドリブなんかは

皆口「あんまりなかったですね。アクションの時だけで。観てくれた子からの手紙を見ると、意見がふたつに分かれてるんです。さっき梨香ちゃんのお母さんが言ってくれたみたいに〝本当の子供みたいだ〟っていう感じのもあれば、〝リナリーの年齢にしては、ちょっと年がいってるような感じがしました〟っていうのもあって、みんなそれぞれなんだなって思いました。あたりまえですけどね」

松本「落ち着いてるっていうことなのかな?」

皆口「言葉が敬語っぽかったんですよね。だからそのせいもあるのかなあって」

――平野さんも最初から決まっていた?

平野「記者会見の時にも、絵は見てないし、声も出してなかったから、まあどうしようかなって思ってました。声は出さなかったんですけど、きれいな役とか、可愛い役とか、そういうのよりは、年齢的には抑えてるんだけど、味があるっていうのがやれるような時期に差しかかったのかなって思う。この役をいただいた時には、元々そういう新しい部分の私を開いてくれたのは『うる星やつら』の賊波さんとか、本田さんとかだったから。本田さんと初めて一緒にやったのは『恋子の毎日』っていうジョージ秋山さん原作の作品で、その時、すごくハマって、そこを本田さんもわかって下さって」

――本田さんからもその意見がありました

平野「あれは自分でも、いい役をいただいたなあってのがあって、何も考えないでのびのびできたんです。今度のルージュは、凄んだりべらんめいなんだけど憎めない。本当の悪じゃないから、このあたりでふっと抜けるっていうか、遊べるっていうのかしら。で、押さえは裕子ちゃんとかやってくれてるから、こっちは千葉ちゃんと連携で外側の方から味が出せればいいなって思ってた。でも非常に誠実に取り組めましたよね。それは、絵のせいもあるし、ストーリーのせいもあるし、1本目見て音楽もすごく良かったでしょう。後はタイトルバックにしても、すごく凝ってるっていうのかしら、音楽も佐藤さんがすごく一生懸命やって下さって。それを見ると、こっちも〝じゃあもっと応えよう〟って気になるから楽しかったですよね。またひとつ、私は、そういう役もできるんだな、というもの

VOICE ACTOR'S CONVERSAZIONE

をいただいたことになる。そういう意味でも忘れられない作品になりましたね」

――今年の正月、「うる星やつら」映画版のDボックスを見たんですが……。

平野　「あれも作品の中でも成長しているっていうか、4年ぐらいの間で変わっていってるから、ラムちゃんの絵も変わっているけど、あたしも随分変わって育てていただいたし、千葉ちゃんもそうだし、あの時ラムちゃんに、ストーリーとか原作が決まってても、自分がそのストーリーを変えちゃう、キャラクターを自分の方に引き寄せるっていうのは、こういうことなんだ、こういう風なことができるんだって教えてもらいました。今回よく本田さんが見抜いて、おそらくギャンブルだったのだろうけれど、ある程度の可能性がなければキャスティングしていただけないわけだから、よく賭けていただいたなあ、幸子の時もそうでしたから私。

――千葉さんは今回はいかがでしたか？

千葉　「ぼくは今回はオーディションには受けていないから、記者会見には出てないんですよ」

平野　「女性軍だけだったんですよね」

――その時は千葉さん、決定してたんですか？

平野　「どうかしら」

笹口　「まだはっきりは教えてくれなかった」

平野　「私達にも教えてくれなかった」

千葉　「ただ、何月何日に『F』という打ち合わせとデスクに言われて。あのそうですか、と言ったんです。FFをやるということで一番喜んだのが、実は、えへ、家にいる妻という生き物でして。その生き物がFFが大好きでしてね。明け方4時ぐらいまで、鍵盤英雄になりきってるんです。腕に包帯巻きながらやるくらい好きなんですよ。夜中の3時4時ぐらいまで寝てるでしょ、それがいきなりバーっと声だして、応援団やってるから声が大きいんだ」

――夫婦で凄い

千葉　「僕は家に帰ったら一言もしゃべらないですよ。しゃべっても二言ぐらいですか。『おはよう』『ただいま』『お元気ですか』だけ。それも、たまにだったら僕は仕事に入っちゃうから、その生き物は違う部屋だし、寝る時間もまちまちだし、起きるのもまちまちだし、たまにいてどうのこうの、同居人みたいなのんって言うけど、その明け方ぐらいに、『うおーっ』って雄叫びを上げる、何だと思うと向こうで『きゃー』、わーって感じでいるっていうことが起きていたりとか。FFやってるっていうことに勝つ方法が夢の中でも見つかった。その生き物は夢の中でまで攻略法考えてるらしいのよ。アイテムの名前でいっぱいあるじゃないですか。魔法の種類とか、それぞれ全部入ってるから好きなの。それで、今日はさんの記事でやるFFというお仕事です。『えっ』って尊敬されちゃいましたよ、それでビデオいただいて、もう早速親ちゃってるから」

松本　「音楽もいいですよね。ゲームの方の音楽も。オープニングがおおなしなんですよ。オープニングっていう、ムービングしていますよね、あれ」

千葉　「FFをやってるのをそのまま見るじゃない。台詞が出てくるじゃない。これもいらないしいらないっていう台詞が多いじゃないですか、ゲームの中の台詞って。すごく宇宙的視野から見て、人間を育てようという意識が感じられるね、育てようという意識が感じられて、主人公が成長していくと、まだまだ頑張れって思って頑張ってくれるようなストーリー展開があって、脚が深いですよね。1日1つ戦って1日1つって、高めるのが醍醐味っていうんだけど、そうじゃなくて、あるアイテムを使えるようになりたい、魔法を使えるようになりたい、相手を助ける力が増えてきたり、どんどん成長していくのがいいですね。元々強い相手と戦っていくのじゃなくて、最初は弱い男の子がどんどん成長していくっていうのが、精神的にもどんどん成長していくでしょう。そういう世界観がいいですよね」

監督のこと

千葉　「りんさんと仕事するのはめずらしいですか？」

松本　「りんさんは何度かご一緒にやらせていただいてます」

千葉　「りんさんと仕事するのはめずらしいですか？」

松本　「私は昔からずっとですけど、凄い職人さんと会ったなっていう気がしてます」

千葉　「凄い職人さんというか、ちょっと変わった人ですよね」

松本　「電車の中で倒れたお客さんがあるらしくて、非常にお詳しいですが、ハッと気付いてアレっと思ったら、結構インパクトある方なのですぐわかった。『りんさん』。おー　それから歌の練習もせずにすーっとしゃべってたのですけど、凄く真面目な方ですよね」

笹口　「私も初者会見の時に初めてお会いして、ちょっとお話ししただけだったんです。私はほとんどしゃべらないだって、アフレコの時もあまり話しなかったんですけど、周りの人みんなに『どんな凄い作品に出られるんだかお凄い』っていうのをなんべんも言われてたんです。どんな凄い作品をやるんだかお凄い、っていうのをなんべんも言われてたんですけど。後から聞くと凄くすごくきれいだし、あー、出られて良かったなあ、りんさんご自身も凄く素敵な方だなっていう印象を受けました」

――ざっくばらんな方ですよね

平野　「すごく懐の深い方だから、私も初めてお会いしたんだけど、予備知識なくお会いして良かった。こういうキャリアを持った方なのって、非常に稀な形で教えられたから。特に記者会見の時は、素人産まれらしたんですよ。そういう時にも、入り方とか出る時の入り方とか、すごく自然で広い方だなあって思ったし、だから安心してうるしく お願いしますって言っていい感じ」

松本　「イベントの時や押せ押せ神経で、フィルムが間に合わないかもしれないって言われていたにもかかわらず間に合わせちゃって、それを客席で観て、あたしなんかはやって良かったって思ったんだけど、その時に、すっと立ち上がって、手直ししますから、って言ったのが凄く印象深いんですよ。あの時に、職人だなあと思っちゃって。今みんなを従えるようなでやるんだから、絶対頑張ろうって思いましたね」

千葉　「イベントはどこでやったの？」

松本　「銀座のヤマハホール。すんごいかいところで。前日大雪だったんですよね」

――本当にファンの人たちが来てくれるかどうか、ゲームの中の台詞って、人間を育てようという意識が感じられるね、育てようという意識が感じられて、主人公が成長していくと、まだまだ頑張れって思って頑張ってくれるようなストーリー展開があって、脚が深いですよねえ。1日1つ戦って1日1つって、高めるのが醍醐味っていうんだけど、そうじゃなくて、あるアイテムを使えるようになりたい、魔法を使えるようになりたい、相手を助ける力が増えてきたり、どんどん成長していくのがいいですね。元々強い相手と戦っていくのじゃなくて、最初は弱い男の子がどんどん成長していくっていうのが、精神的にもどんどん成長していくでしょう。そういう世界観がいいですよね」

うか心配していたんです

松本「イベントの構成のことも、りんさん一生懸命言ってて。たくさんの人に観てもらいたいという気持ちがあるんだなあって思った」

平野「ビデオ見てても、あら、もう終わりなのって感じよね」

松本「早く次が見たくなるんですよ」

平野「なーんか短かったの、1本目観ても、あれ、あっという間にエンディングだなって、うん。早く2本目見たいって思った」

松本「そうそう、それだけ1本の密度が濃い。それだけに〝うずうず、早く観たいよ〟ってのは、うちのマネージャーも言ってました」

仕事のこと

千葉「いつも思うんだけど、こうやって作品を通じて、芝居でもビデオ作品でも映画でも、共有体験っていうんですかね。これはFFに関わった人じゃないとわからない空気ってあるじゃない。捉え方はひとりひとり違うんだろうけど、同時に体験してるっていうかね。これから10年たって集まった時に、同じ次元で話せるんじゃないかって、共有体験があるんじゃないかな。僕らの場合は頻繁ですけど、サラリーマンの方だとか会社の中の共時体験をずーっと繰り返しているわけだけど、毎回作品ごとに共時体験、共有体験してるでしょ。もうひとつは、あるべきところにその人がいるなとつくづく思う。例えばプリッツは梨香ちゃんがそこにいて正解だし、リナリーは裕子ちゃんがやって正解だし、やっぱりこれが正解なんだ、これがいいんだっていう」

平野「これでよかった。録音が終わって、みんなで食事行こうとか、飲みに行こうとかっていう風に、仲がいい人で作るのだけがいい作品とは限らないと思う。FFでは、仕事が終わればすぐに次の仕事場に行くようなことが多くて、そういった機会は少なかったし、仕事場で私語をかわしてぺちゃぺちゃやってるわけでもないけど、収録中の役の上での連帯感は凄くあったと思う」

皆口「長い作品の収録でない限り、あんまり作品と関係ないところで盛り上がっちゃうと、うまくいかないことが多いじゃないですか。ビデオみたいな単発のものだと、集まった時に、初めて誰が来るかわかるわけだけど、その時に仕事に向かうことを壊す感じがあると、あたしなんかすごくやりづらくなっちゃう」

千葉「こういうビデオ作品は、山中湖なんかのスタジオで合宿して録ればいいんじゃないかな。音楽なんか、こもって録るじゃない」

平野「悪い結果は出ないわよね」

千葉「アニメもそういうふうにやったら面白いかもしれない」

平野「どちらかというと、この作品にはそれに近いものがあったと思う」

松本「同じ御飯を食べて、同じ空気をすってやるっていうのは、団結力が出るし、すごくいいものができると思う」

千葉「夕方からの仕事の場合は、その前の仕事で別の世界観をひきずってきてるわけですよね。切り替えが難しい」

松本「大変だったりします。朝は朝で、前の日の仕事が辛かったりして、元気が出るのは12時半ぐらいからかなって思うもの」

平野「後ろにいつも、りんさん達がいてくれたから、とても安心感があるし、駄目な時はそこで修正してもらえるんだっていう、いい意味でのびのび、いい意味で緊張感持ってたから、いい結果が出たんじゃないかしら」

──りんさんも本田さんも評判は上々でした

平野「ガラス越しでもわかるものはあるのかもしれない」

──初の共演ということも？

平野「そうですね、最終的に本田さんがキャスティングの決定を出したと思うんですけど、よくそれぞれの才能を読み取って賭けてくださったというのはうれしいですね」

──皆さんいい意味で個性がありますし

千葉「8年ぐらい前の統計で、東京近郊で俳優と呼ばれている人が一〇〇万人以上だったんですよ。それに作品の量って比例していないじゃない。その中から裕子ちゃんを選ぶ」

平野「一〇〇万分の一の確率ね」

千葉「そして梨香ちゃんを選ぶわけですよね。今はもっと割合的に増えてるんじゃないですか。それはもうありがたいことですよね」

──うまくいく確率も低いわけで

千葉「僕のやってる役を、他の俳優さんがやっても、梨香ちゃんのやってる役を他の人がやったとしても、成立するとは思います。ドラマとしてはね。ただ、最終的にこのメンバーでやることになったのは、やっぱり何かがあると思うんですよね」

松本「やっぱり、全然味が違うものになったと思います。ストーリーはできて作品として成立できたかもしれないけど、千葉さんでなければ、あのバルカスはなかったですから。役柄っていうか、人柄が出ちゃうと思う」

平野「演技部の方ではナイスキャスティングだと思ってるんだけど、制作部の方でもそう思ってくれてればうれしいですよね」

松本「他の人がやったら、リアルにはやるんだろうけど、あんなに面白くはやらなかったと思いますもん」

平野「あたしだからできたのよって」

松本「そういう風に思ってないとできないですよ。この役はあたしの方が愛してるのよって思ってなきゃいいものはできないと思うの」

──片方が没でこっちに決まってよかった？

松本「ええ、こっちに決まってよかった」

千葉「よくオーディションについていった人が受かってっていうのがあるじゃん」

松本「推薦者とかでしょ」

千葉「ぼくの場合、鹿児島から歌手になりたいって出てきたやつがいて、新宿の場所を知らないから付いて来てくれよって言われたんです。で、新宿のある会場についていって、ぼくは外で待ってたんですが、係の人が〝付き添いの人ですか〟って聞いてるところに、たまたま成田三樹夫さんが来て、せっかく来たんだからやってみろって言われたんです。そこには東千代之介さんとか、三條美紀さんとか、藤巻潤さんとかが並んでて、いやー、テレビとおんなじだーとか思いつつやったら、ぼくだけ受かってそいつが落ちちゃった。いじけて田舎帰っちゃいましたけどね。だから、それをやるべき運命にあったんですよ」

松本「だって本当に、この作品のオーディションは受けないつもりでいたから。あたしの気持ちでは受けたかったんですけどね。その場で〝続けてやっていって〟って言われて〝あたし言われてないんです〟って断わったんだけど〝そんなことないよやっていってよ〟って〝じゃあ、画面見てないから、ひとりやってもらった後にやります〟って。そしたらもう、絵が動いてたんですよ。プリッツとリナリー関係が。ひとりでやってたから、掛け合いじゃなかったんですけどね。背景まで付いてて動いてるのが見えるんですよ」

平野「今まで演ってきた役の中のベスト3に入ってるでしょ？」

松本「ええ、やっぱり最初からやってると、高まってくるっていうのがあるんですよ。皆さんと関わりあえたのがうれしくて。バルカスに〝なにやってんだよ、おじさん〟とか言ってると、千葉さんだからできたのかなって思う。うれしいんですよ、千葉さんて、かけてくれるから。負けちゃいらんないぞって。それ以上ださなきゃって」

千葉「こっちだって梨香ちゃんには負けないぞって思ってたよ」

平野「梨香ちゃん、千葉ちゃんとは？」

松本「あたしがアニメを始めたとき『おそ松くん』でお知り合いになったんですよ」
千葉「あ、あれがデビューだったの?」
松本「全然やったことがなかったのに、あんな凄いところに入れられちゃって、大平さんやら、肝付さんやら、井上遙さんやら」
千葉「諸先輩方がいっぱい!!」
松本「わーこんな声聞いたことある、サインもらっちゃおうかなって思ったくらいですからね、本当に。千葉さんは、ニャロメとかレレレのおじさんとか目つながりのおまわりさんやってたんです。千葉さんはその時から凄くテンション高くて。お巡りさんでテンション高くなるとニャロメになっちゃうんですよ」
千葉「そう、見分けつかないの」
松本「その時から会話がなくて、スタジオでも席が離れてましたしね」
千葉「話すことってあまりないよね」
平野「役でもあまり絡みはなかったの?」
松本「この前『幽遊白書』でちょっとからみましたけどね。ほんとにちょっとだけ」
松本「初のからみっていったら、みんなそうじゃないですか。だから新鮮ですよね」
——それでここまで咬みあうのはすごい
松本「みんな自分の役どころ、ちゃんとやってた。パワーがあるって感じ」
千葉「ビデオの場合、ひとつの事務所がキャスティングしてファミリーみたいになっちゃうことが多いんだよね。今回はみんなバラバラの事務所だから、それがよかったのかもしれない」
皆口「きっと本当に〝役〟で呼んで下さったのがうれしいですね」
——いつも同じだと、なあなあの部分が……?
千葉「妥協点がどんどん低くなっていくんだよね。だからこの作品では、もうちょっと上げないといけないかなって感じで、テンションが高まっていった」

ゲームについて

——ゲームの『FF』はやりましたか?
平野「義理の弟が持ってて、今度義姉さんアレやるんだって?って情報はちゃんと知ってましたね。そういう意味では、ああ、有名なアレだなっていうことはわかってました」
千葉「ゲームを作ったりはするんですけど、やる方は駄目なんですよ」
平野「やるのは妻で作るのは夫」
松本「いいじゃないですか。エッチだなあ、なんだか(一同笑)」
——松本さんはバッチリ?
松本「ええ(笑)。FFって(キャラに)名前を入れられるんですよ。そうするとハマっちゃうんですよ。愛着が凄く強くなる。〝リカリン〟とか〝リカピー〟とか入れたりね。〝ゴルバチョフリカ〟とかも入れちゃうんですよ」
千葉「それで毎回、ゲームから呼びかけてくれるんだからね」
松本「曲もいいんですよ。新しい街を訪ねていって勇者に会ったりすると、いい曲が流れるんですよ。気に入った曲があると、ゲーム進めないで曲だけ流しておくんです。耳になじんでほっとするっていうのも多いし」
千葉「真面目にやってみようかな?」
皆口「事務所でゲーム好きなスタッフの女の人がいるので、ある程度知ってました。その人が近所なので、土曜日とか、よく4人くらいで遊びに行って御飯とか食べて、さあやるわよって始めるわけですよ。私は見ているだけなんだけど、私の名前のキャラクターがいるんですよ。だから人がやっているのを最後まで戦ったつもりで見てました」
千葉「足でAボタン押したり」
松本「足がつっちゃいますよ、痛い痛い」

最後にひとこと

——ファンへのメッセージは?
千葉「できればスクリーンで観てもらいたいですよね。映画も企画していただいて」
松本「ね」
千葉「小さい画面じゃもったいないですよね」
皆口「ゲームをやる人たちとアニメーションが好きな人たちがいて〝集合〟の交わってる部分ってあるじゃないですか。ゲームのFFのファンの人が、このアニメーションを見ると言うのは、すごくいいことじゃないですか。絵はきれいだし、曲はきれいだし、ちゃんと感じられると思う。ゲームから入った人ほど観てほしいと思います」
松本「うちの母親は、ゲームは全然やったことがないけれど、FFを見て〝いいわよ、よかったわよ〟って言ってました。たくさんの人に観てもらいたいですね。そこからFFっていうゲームがあるんだということで、ゲームもちょっとやってみようかしらってこともあると思う。FFのゲームをやってる人がアニメも観てみたいって思うかもしれないし、それはお互いの相乗効果で、たぶん別物だと思うんですよ。世界観は同じに作っているかもしれないけれど、ひとつひとつきちんとできているので、FFっていうゲームがなくても受け入れられるものだと思う。だからプリッツをやる時に、身近に感じるようにしたかったんですよ。男の子が友達だったり自分だったり、親近感が持てるような、そういうふうなアニメになってくれたと思う」
千葉「言いたいこと全部言われちゃったよ。(一同笑)ファミコンの利点でもあり欠点でもあるのが、音声が出ないっていうことだよね。文字情報だけだと、子供たちは頭の中で想像してやってるんだと思うけども、実際の声が出てくると、今まで想像していたものと違っているかもしれない。でも、実際なじんでくると、ゲームをやっててもあの声が流れてくるかもしれない。今、音声入りのゲームも多くて声優の声が入っているのも多いでしょう。FFは違うけど、いろいろとリンクすることによって親近感がわいてくるだろうしね。これも言われちまいましたけど、ファミコンの世界観とゲームの世界って言うのは別物だと思うんです。基底となるものは一緒ですけど、何百年後の子孫って、実際にゲームの世界ではいないわけですよね。全く別物だけど、FFというキーワードは一緒。FFって名前がシャレてるんですけども、ファイナルにして欲しくないですね。こういったファンタジーを作れる人間たちは、これからもっともっとファンタジーを作っていくべきだと思うんです。後はビデオを観て、出演者の想いとか愛とか、そういった想念を真剣にフィルムに定着させようと努力したつもりなんで、観てる人達はきっとそれを受け取ってくれると思うんですよ。梨香ちゃんは〝命〟って言いましたけど、それはもちろん僕たちだけでなく、この作品に関わったすべてのスタッフと、そしてさらに観てくださる人達の想念がぶつかり合って、画面に映ったものと、こちらから送る想いの接点で完成できると思うんですよ。実際に家庭に入って、映画館のスクリーンをへだてたところで、初めて完成したと言えると思う。お客さんもいい作品を作り上げようと観てくれればいいと思うんだけどね」
松本「たくさんの人に観て欲しいですね」
千葉「本当にいい話だからね」
松本「血管切りながらやってますからね。血管を切った分は、たくさんの方に観ていただかないと浮かばれないですよね(一同笑)」
松本「一生懸命やったことは絶対に伝わる」
千葉「地域紛争とかやっているところに送って、ドンパチやってる暇があったらこれ観なさいって言いたいですよ(一同笑)」
——皆さんの熱い想いは充分に伝わったと思います。ありがとうございました。

FINAL FANTASY ILLUST&JACKET GALLERY

ファイナルファンタジー
イラスト&ジャケット
ギャラリー

セル原画／田嶋　聡
セルワーク／菅原みどり
背景／嶋爪朋二

FINAL FANTASY ILLUST&JACKET GALLERY

ファイナルファンタジー イラスト&ジャケット ギャラリー

セル原画／田崎 聡
セルワーク／服部みどり
背景／橋爪朋二

❶「風の章」 ビデオ・ジャケットイラスト

❷「炎の章」 ビデオ・ジャケットイラスト

❸「竜の章」 ビデオ・ジャケットイラスト

❼「翼の章」 ビデオ・ジャケットイラスト

FINAL FANTASY ILLUST&JACKET GALLERY

ファイナルファンタジー イラスト&ジャケット ギャラリー

❷「風の章」 LD・ジャケット

❶「炎の章」 LD・ジャケット

❸「竜の章」 LD・ジャケット

❹「星の章」 LD・ジャケット

Vol.1［風の章］
❶VHS
発売：NTT出版
販売：NTT出版　NPVC-9401（セルオンリー）
販売：日本コロムビア　COVC-4346（セル&レンタル）
❷LD
発売・販売：日本コロムビア　COLC-3101
ジャケットデザイン：桜井邦彦
Vol.2［炎の章］
❶VHS
発売：NTT出版
販売：NTT出版　NPVC-9402（セルオンリー）
販売：日本コロムビア　COVC-4347（セル&レンタル）
❷LD
発売・販売：日本コロムビア　COLC-3102
ジャケットデザイン：りんたろう
Vol.3［竜の章］
❶VHS
発売：NTT出版
販売：NTT出版　NPVC-9403（セルオンリー）
販売：日本コロムビア　COVC-4348（セル&レンタル）
❷LD
発売・販売：日本コロムビア　COLC-3103
ジャケットデザイン：桜井邦彦
Vol.4［星の章］
❶VHS
発売：NTT出版
販売：NTT出版　NPVC-9404（セルオンリー）
販売：日本コロムビア　COVC-4349（セル&レンタル）
❷LD
発売・販売：日本コロムビア　COLC-3104
ジャケットデザイン：田崎　聡
❶［風の章］［炎の章］サウンドトラック
発売・販売：日本コロムビア　COCC-11741
❷［竜の章］［星の章］サウンドトラック
発売・販売：日本コロムビア　COCC-11873

［ビデオ&LD DATA］
カラー／30分／ネガティレシネ／D-2 マスタリング／VHS・LD共　5400円（税込）／VHS：ステレオHi-Fi／LD：CAV &デジタルスタジオ

［サウンドトラック DATA］
音楽：佐藤充彦／ジャケットCGイラスト：倉島正彦／2800円（税込み）

❺「風の章」「炎の章」 CD・ジャケット

❻「竜の章」「星の章」 CD・ジャケット

ファイナルファンタジー・ビデオグラフィティ

■Editorial Production ……エディット90
■Editorial Collaboration ……伸童舎
■Editorial Director ……尾崎健史
■Editor……井上　徹／渡辺利治／清水章一
■Design & Layout ……シイバミツヲ&ケンヂ
■Photo ……MASH／品川　彰

■Original Work……スクウェア
■Director ……りんたろう
■Scenario ……あかほりさとる
■Animation ……マッドハウス
■Cooperation ……集英社・Vジャンプ

■NTT Publishing Co, Ltd ……中村寛文／高野　光

発行／1994年9月1日　初版
発行人／宇都宮健一郎
発行所／NTT出版株式会社
東京都港区芝5-3-2芝第一ビルディング
TEL03-5484-4060
印刷所／町田印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替え致します
定価はカバーに表示してあります
©1994　スクウェア　NTT出版
禁無断転載・複製

ISBN-4-87188-339-6　C0276